超值定价
18.8元

PLANTS VS. ZOMBIES

植物大战僵尸

攻略秘籍宝典

"僵尸"来袭
——26种僵尸特点揭秘

"植物"百科全书——49类植物全面介绍

备战须知——拿起你最有力的"工具"

秘密武器——实用心得技巧

《植物大战僵尸》周边SHOW

用蔬菜做出搞怪小玩偶

超口爱毛绒玩偶

《植物大战僵尸》
窝瓜软陶制作过程全揭秘





附赠手册


真正的射手要勇于面对任何强敌！




贪吃的孩子其实是中了别人的炮弹糖衣


在你睡觉的时候危机可能就在身边


生氣其实是件非常可笑的事情




“僵尸”来袭
——26种僵尸特点揭秘

01 僵尸



园子里常见的僵尸。

速度：普通，约4～7秒一格。

强壮度：低，200+70

此类僵尸甚爱脑袋，从来都吃不够。脑袋、脑袋、脑袋，一天到晚如此。又老又臭的脑袋？腐烂的脑袋？过了青春期的脑袋？不要紧。本僵尸从不挑食。

02 旗帜僵尸

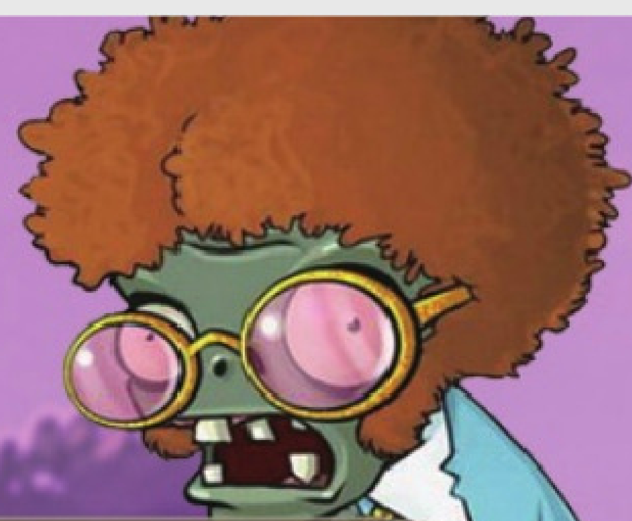


旗帜僵尸代表着一大堆或一大“波”僵尸的到来。

速度：普通，约3.7秒一格。

强壮度：低，200+70

别搞错了，旗帜僵尸也喜欢脑袋。但是有时候僵尸也会迷上旗帜——也许是因为上面有幅脑袋图吧。不好说。





03 路障僵尸

他的锥形路障头盔使他比普通僵尸强壮2倍。

速度：普通，约4~7秒一格。

强壮度：中等，370（饰品）+200+70

和其他普通僵尸一样，塑料僵尸在路上瞎逛。但是，有什么东西使其停了下来，只见他拣起用作路障的塑料锥，然后把它扣在了头上。——嗯，原来他喜欢参加聚会！~

04 撑杆僵尸

撑杆僵尸撑杆跳，可轻松跳过遇到的第一个阻挡物，最怕遇到高坚果——无法逾越的高度呀~。



速度：快，然后普通（跳过之后）

强壮度：中等

特点：跳过首个碰到的植物

有些僵尸走得更远。受伟大的志向所驱使，他们脱离了平庸，最终成就卓越。至此才有撑杆僵尸——伟大的撑杆僵尸。



05 铁桶僵尸

他的铁桶使其格外耐打。



速度：普通，约4～7秒一格。

强壮度：高，1100+200+70

弱点：磁体蘑菇

铁桶僵尸总是头戴铁桶。一方面是为了使自己在这个冷漠的世界中显得独一无二，更多地，则是因为他忘了头上还有这么个玩意儿。



06 读报僵尸

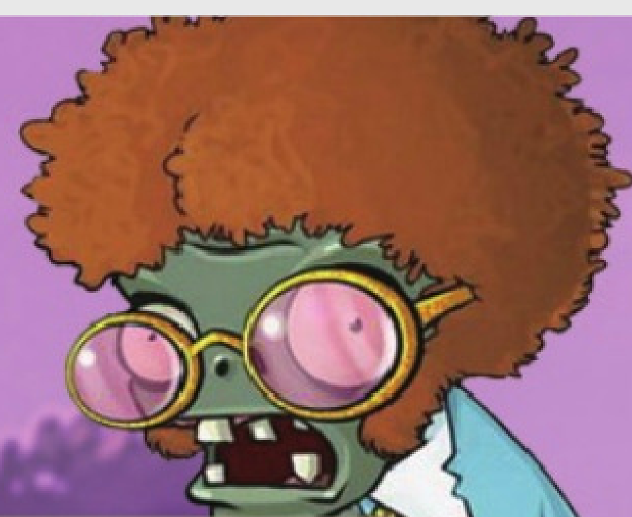
他的报纸能够提供有限的防御。

速度：低，然后高（失去报纸之后）成为狂暴状态，约1.8秒一格。

强壮度：低，200+70

报纸强壮度：低，150

读报僵尸就差那么一点点就能完成他的数独谜题啦，难怪他会发飙。





07 铁栅门僵尸

他的铁栅门是个有效的护盾。

速度：普通，约4～7秒一格。

强壮度：低，200+70

铁栅阂强壮度：高，1100

弱点：烟雾蘑菇和磁体蘑菇

他的铁栅门取自上一家他造访过的屋子——就在他吃掉可怜主人的脑袋之后。

08 橄榄球僵尸

橄榄球僵尸勇往直前。



速度：快，约2.5秒一格。

强壮度：很高，1400+200+70

弱点：磁体蘑菇

橄榄球僵尸在场上有百分之二百的力气，他同时负责进攻和防守——虽然他自己并不知道橄榄球是个什么东西。



09 跳舞僵尸

跳舞僵尸与现有活人，如有相似，纯属巧合！



速度：快，约2.5秒一格。

强壮度：中等，430+70

特点：召唤伴舞僵尸

跳舞僵尸的最新专辑“抓住脑袋咬啊咬”业已上市，其在不死界中的人气一路飙升。

10 伴舞僵尸



这些僵尸会在跳舞僵尸摇滚时伴舞，他们通常是四人组。

速度：普通，约5.5秒一格

强壮度：低，200+70

伴舞僵尸曾在位于僵尸纽约的“咀莉亚表演艺术学院”钻研过六年的舞技。





11 鸭子僵尸

这里的鸭子救生圈能够让僵尸浮在水面上。

速度：普通，约4～7秒一格。

强壮度：低，200+70

仅出现在池塘中。

鸭子僵尸的名额竞争激烈，并非所有僵尸都能应付。有些“人”崩溃了，他们实在受不了。这些失败者就此走开，永远放弃了吃脑袋。

12 潜水僵尸

潜水僵尸会潜水。



速度：普通，约4秒一格。

强壮度：低，200+70

特点：潜水以避免攻击

仅出现在池塘中。

僵尸们不用呼吸，他们又不需要空气。那么，为什么潜水僵尸还咬着一个通气管？答案：同行压力。



13 冰车僵尸

这种僵尸会压碎你的植物并铺上滑冰道。



速度：普通，约3~8秒一格。

强壮度：高，1280+70

特点：压碎植物，留下滑冰道

人们常常把他误认为是开着小车的僵尸。事实上，冰车僵尸是一种完全不同的生命形态。比起僵尸，他更接近于太空兽人。



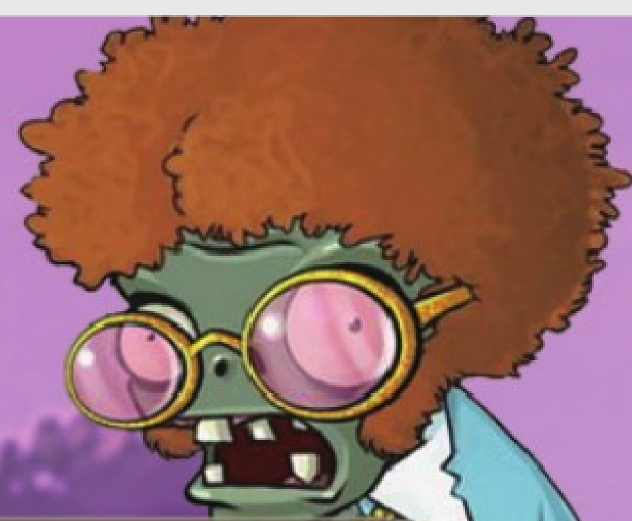
14 雪橇僵尸

这种僵尸四人成组。

速度：滑行时约1.2秒每格，弃车后僵尸速度变为普通，约4~7秒一格。

强壮度：200+70

雪橇僵尸组一起奋斗以完成目标。他们一起生活，一起吃脑袋并一起训练，以期成为一股团结的僵尸力量。





15 海豚僵尸

海豚僵尸骑着海豚来突破池塘防线的薄弱之处。

速度：快，约2.5秒一格

强壮度：中等，430+70

速度：快，然后慢（跳过之后）

特点：可以跳过首个出现在水中碰到的植物

仅出现在池塘中。
这里的海豚是僵尸海豚。

16 小丑僵尸

这种僵尸拿着一个惊爆的盒子。



速度：快，约2.5秒一格

强壮度：中等，430+70

特点：小丑盒会爆炸

弱点：磁体蘑菇

这种僵尸常常发抖——不是因为他冷，而是因为他疯。



17 气球僵尸

气球僵尸浮游于尘世之上，超然于攻击之外。



速度：普通，约4～7秒一格。

强壮度：低，200+70

特点：会飞

弱点：仙人掌，三叶草

气球僵尸很走运。这种气球般的东西竟然能飞，而也没有被其他僵尸抢到。



18 挖掘僵尸

这种僵尸通过挖地来绕过防线。

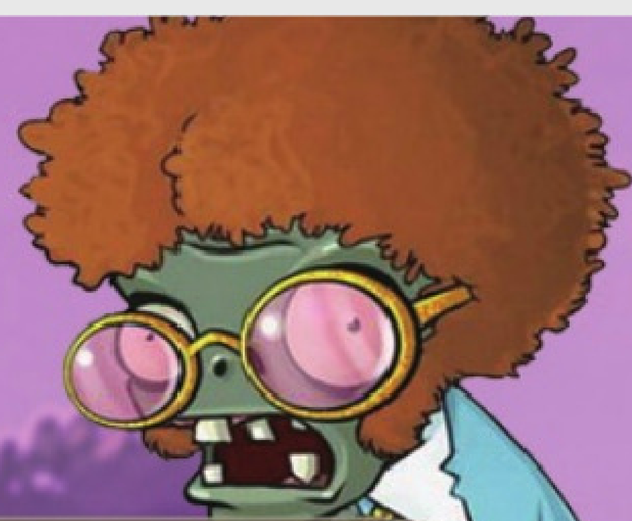
速度：快，然后慢。

强壮度：中等，430+70

特点：挖地道，然后在草地的左侧现身

弱点：分裂豌豆，磁体蘑菇

挖掘僵尸每周都要花三天的时间来等候挖地许可。





19 跳跳僵尸

跳跳僵尸能够跳过防线。

速度：普通，约4～7秒一格。

强壮度：中等

特点：跳过植物

弱点：磁化蘑菇

囧~囧~囧~这种声音正是一名强大而有效的跳跳僵尸所奏出的华丽乐章！

20 雪人僵尸

此类僵尸很少现身，而且往往会在片刻之后即跑掉。只在晚上出现。



速度：出场时约5秒一格；逃跑时约2.1秒一格。

强壮度：高，1280+70

有关雪人僵尸所知不多——他的姓名、生辰八字、社会保险号码、受教育程度、以往工作经历和三明治喜好（烤牛肉及瑞士口味）除外。



21 皮筋僵尸

皮筋僵尸从上面攻击。



速度：从天而降。

强壮度：中等

特点：从天上落下，然后偷走一棵植物

皮筋僵尸喜欢冒险。毕竟，如果你一点都不“活”，又怎么会怕“死”呢？

22 梯子僵尸

梯子僵尸能够爬过障碍。



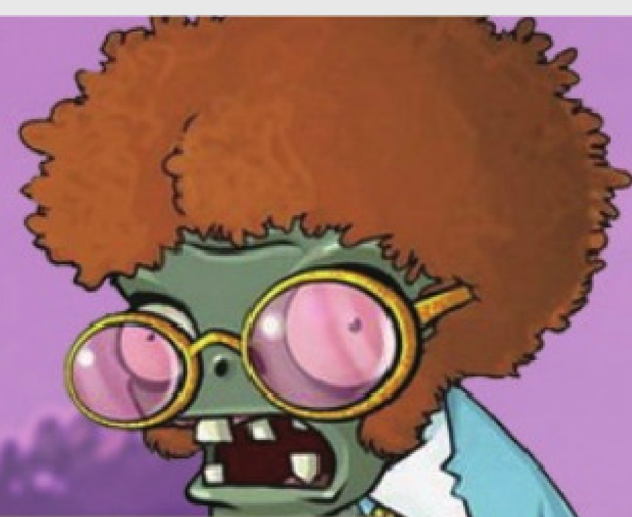
速度：快，放下梯子后变慢。

强壮度：中等，430+70

梯子强壮度：中等，430+70

弱点：烟雾蘑菇，磁体蘑菇

这架梯子花了他八块九毛九。





23 投篮僵尸

投篮僵尸开着重型机器。

强壮度：中等

特点：向植物投掷篮球

在所有能够投掷的东西当中，篮球最合适，自然是不二之选了。

24 巨型僵尸

巨型僵尸体型巨大。



速度：普通，约4～7秒一格。

强壮度：非常高，3000

当巨型僵尸出行时，大地为之颤抖；当巨型僵尸哀号时，众尸为之沉默。他简直就是所有僵尸的梦想楷模。———可惜，他还是没能找到女朋友。

25 小鬼僵尸

小鬼僵尸是由巨型僵尸投到防线上的一种小僵尸。



速度：正常游戏时，约4～7秒一格；Puzzle模式中为1.9秒一格。

强壮度：低，正常游戏时为140+70；解密模式中为60

小鬼僵尸看起来很小，但他很灵巧。他擅长僵尸柔道、僵尸空手道，以及其他僵尸功夫。他还会吹奏口风琴。

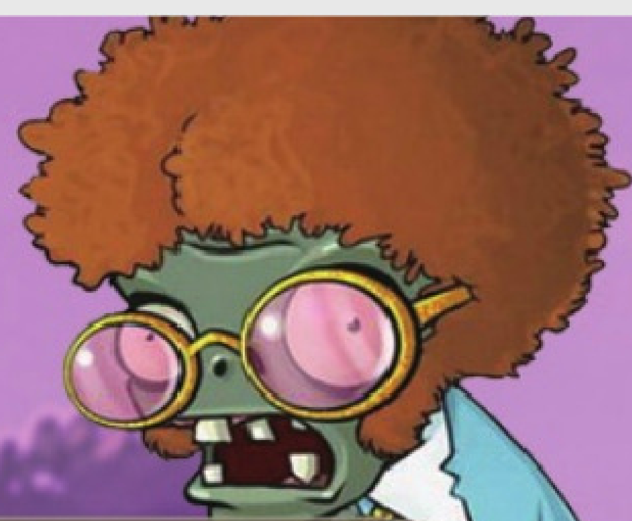


26 僵尸博士

高智能僵尸，已经懂得操纵机器人来进行攻攻击了。

强壮度（在僵尸机器人里面）：非常高

埃德?乔治?僵博仅用两年就取得了死亡学的博士学位。迅速掌握死亡技术后，他建造了自己的无畏号僵尸机甲，然后开始着手建立自己的僵尸帝国。



27 僵尸博士

原名“僵王·乔治·埃德加”（Edgar George Zomboss），最终BOSS。

攻击方式：
（1）放僵尸；
（2）放火球（可用寒冰菇消除）
（3）放冰球（可用火爆辣椒消除，必须在同一行内才能消除）
（4）脚踩（对付从右往左数第三个格子之内的植物）
（5）扔卡车（对付6格植物，随机选择目标，因此要注意留点花盆）强壮度：40000(5-10)/60000(小游戏)

28 暴走伽刚特尔

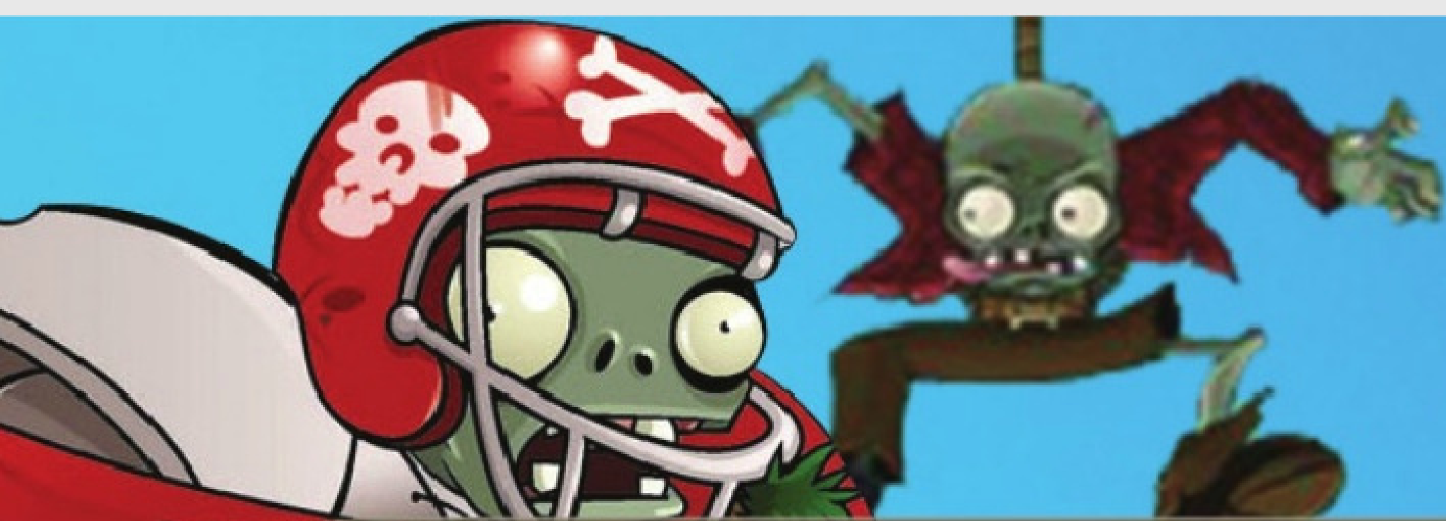
外貌与伽刚特尔基本相同，区别只在于眼睛的颜色为红色。3株致命植物可以把它炸成灰，只出现在无尽生存。

29 豌豆僵尸

攻击力：20（豌豆）　　强壮度：200+70

30 坚果僵尸

强壮度：1100+200+70



31 高坚果僵尸

强壮度：2200+200+70

注：灰烬武器攻击无视饰品直接攻击本体，因此会出现一个窝瓜砸不死高坚果，而一个灰烬植物却能消灭高坚果僵尸的现象。

32 机枪豌豆僵尸

攻击力：20（豌豆/发）　强壮度：200+70

33 窝瓜僵尸

速度：普通2倍　强壮度：200+70

特性：遇到植物直接压扁那个植物（南瓜头也被压扁），此后此僵尸死亡。

34 火爆辣椒僵尸

强壮度：200+70

特性：走过3.5格后爆炸，此后该僵尸死亡。如遇到坚果则啃食走过三格爆炸。会出现在水中。

35 僵王博士

强壮度：未知

特性：终极僵尸BOSS，会砸植物（3×2），放僵尸，喷冰火球。

“植物”百科全书

——49类植物全面介绍



豌豆射手
Peashooter

豌豆射手可谓是你的第一道防线，他们朝来犯的僵尸射击豌豆。

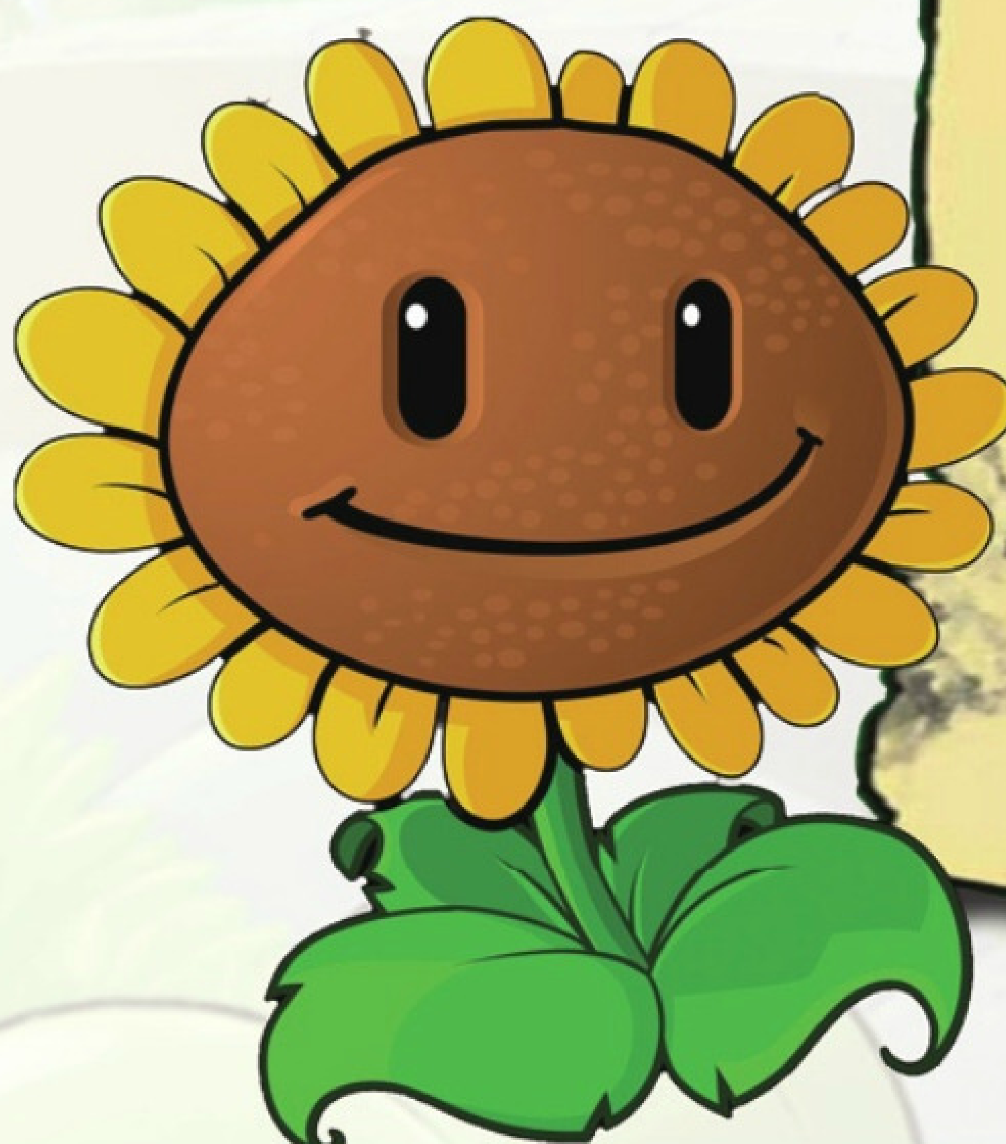


耐久： 300　**临界点：** 0　**攻击：** 20
射程： 正前方一整行　**射击间隔：** 1.4秒
费用： 100阳光 **冷却时间：** 7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆
特性： 每次攻击射出一发豌豆

■一株植物如何才能快速生长和射击豌豆方面如此突出？
豌豆射手说：“勤奋工作、承担责任，以及一份健康的早餐：阳光与高纤维二氧化碳的合理搭配，这就是我的秘诀。”



2 向日葵 SunFlower



向日葵是你收集额外阳光必不可少的植物。为什么不多种一些呢？

耐久： 300　**临界点：** 0　**生产间隔：** 24秒
费用： 50阳光　**冷却时间：** 7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆
特性： 每24秒生产一个中型阳光（25阳光值）



■ 向日葵很难不随着拍子起舞——究竟是什么拍子呢？嗯，这是大地母亲那赐予生命的爵士节奏，它独有的音调只有向日葵才听得到。

3

樱桃炸弹

Cherry Bomb

樱桃炸弹能够炸飞一片区域内的所有僵尸。他们的引线很短，所以，把他们种在离僵尸近一些的位置吧。



耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 1800
范围： 以自身为圆心 爆炸半径为1.5格的圆形		
准备时间： 1秒	**费用：** 150阳光	**冷却时间：** 30秒
可栽种于草地/睡莲/花盆		
特性： 范围大杀伤力爆破		

■ “我要爆了！”，樱桃一号说。“不！我们还是慢慢引燃吧”，他的兄弟，樱桃二号道。稍适争吵，这两个家伙决定即刻引爆。





4

坚果 Wall-nut

墙果具备坚硬的外壳，你可以使用他们来保护其他植物。

耐久：4000

临界点：0

费用：50阳光

冷却时间：30秒

损伤点1：int（MAX HP*2/3）

损伤点2：int（MAX HP*1/3）

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性：以高耐久阻挡僵尸前行

注：int为取整（只取整数，而非四舍五入）

这里的损伤点不给出具体值是因为坚果的损伤点随最大HP变动。修改坚果的最大血量后 坚果的两个损伤点也随之按比例变动。

在这里，以正常游戏中4000耐久的标准血量坚果来计算，其DP1和DP2分别为2666和1333，之后凡标注int（MAX HP*n1/n2）的，请各位自行计算。

■“人们问我，长时间地被僵尸啃来啃去是什么感觉。”墙果说，“他们不了解的是，由于触觉不发达，我能够感受到的只是轻微的刺痛——就像有人给你做背部按摩一样。”

5

土豆地雷

Potato Mine

土豆地雷能够给予敌人致命一击，不过在此之前，他们需要武装一下自己。你应当把他们种在僵尸的前面——以便他们在接触僵尸时起爆。

耐久： 300

临界点： 0

攻击： 1800

破土时间： 15秒（从安放到开始破土）

准备时间： 1秒

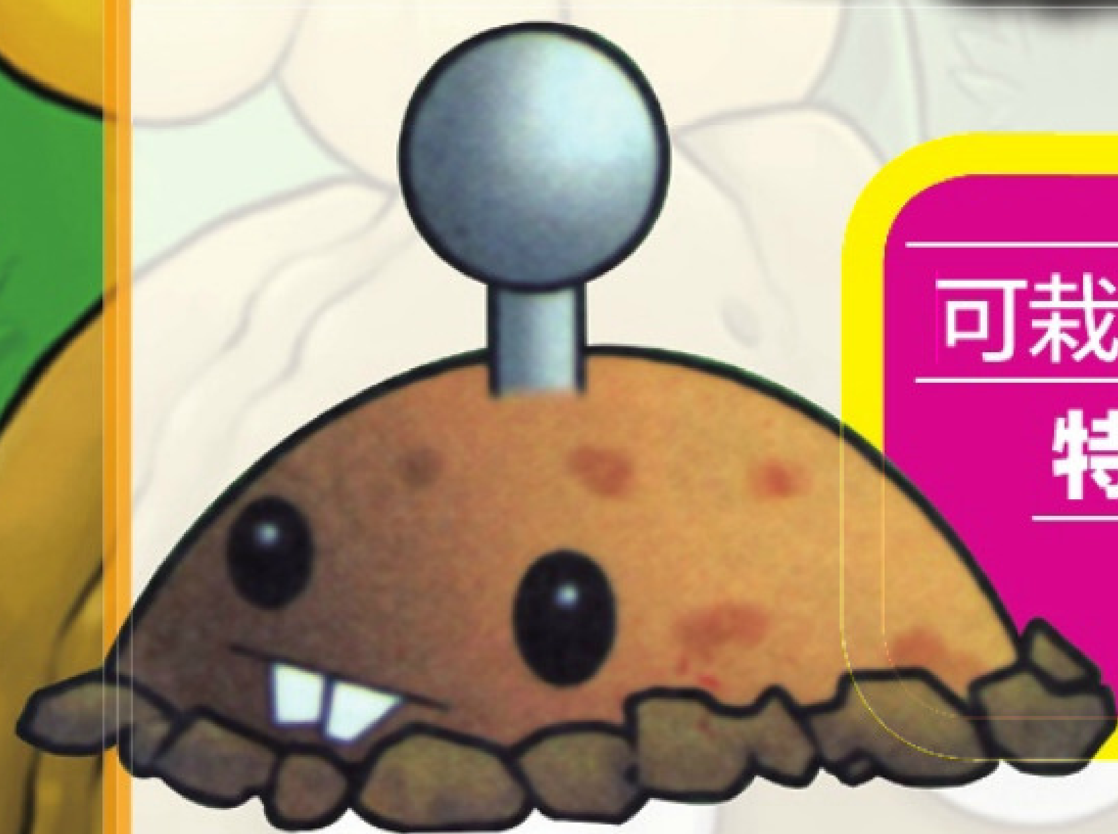
费用： 25阳光

冷却时间： 30秒

可栽种于草地/花盆

特性： 单行小范围群体杀伤

用途： 单个使用，具有激活延迟



■ 有些人说土豆地雷很懒，他总是把事情留到最后一刻才动手。对于此类言论，土豆地雷不予理睬——他正忙着操心如何赚钱的事。





6 寒冰射手 Snow Pea

雪花豌豆发射的冰冻豌豆不仅能够伤害僵尸，还能够放慢他们的步伐。

耐久： 300

临界点： 0

攻击： 20，使僵尸减速

射程： 正前方一整行　　**射击间隔：** 1.4秒

费用： 175阳光　　**冷却时间：** 7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 每次攻击发射一颗冰豌豆，命中目标后附带冰减速效果，持续10秒（被减速目标移动/攻击速度减半）



■ 人们总是说雪花豌豆十分“酷”，或者多么“冷静”，或者非常“冷淡”之类的，雪花豌豆只是瞥一眼——他其实全都听到了。

7 食人花 Chomper

大嘴花能够一口吞掉僵尸，但当他们咀嚼时，自己很容易受到攻击。



耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 1800
范围： 正前方约1.5格		**咀嚼时间：** 42秒
费用： 150阳光		**冷却时间：** 7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆		
特性： 吞下所有自己可以吞下的僵尸		

■食人花曾得到一个在电影《恐怖小店》中参演特技的机会，可惜该计划最终流产——只因他的经纪人要求给予太多的正面镜头。对此食人花并不生气，他说这只是一桩生意而已。

8 双枪豌豆

Repeater



他们向敌人发射豌豆，双枪豌豆一次发射双发豌豆。

耐久： 300	**临界点：** 0
攻击： 20（每发豌豆）	**射程：** 正前方一整行
射击间隔： 1.4秒	**费用：** 200阳光
冷却时间： 7.5秒	
可栽种于草地/睡莲/花盆	
特性： 每次攻击连续射出两发豌豆	

■双枪豌豆很好斗。他来自街头，任何人都不放在眼里——无论是植物，还是僵尸。他通过射击豌豆来保持与人们之间的距离。然而私底下，他仍然渴望爱情。

9

喷射蘑菇 Puff-shroom

喷射蘑菇很便宜，但射程也短。



耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 20
射程： 正前方3格		射击间隔：1.4秒
费用： 0阳光		**冷却时间：** 7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆		
特性： 每次攻击喷出一次毒气液		
特性： 白天会睡觉		

■ “我直到最近才意识到僵尸的存在”，喷射蘑菇说：“就像其他的真菌一样，我原本以为他们只存在于童话故事或者电影当中。这里的经历真是让我大开眼界！”



10
阳光菇
Sun-shroom



阳光蘑菇开始时只给予少量阳光，稍后即会恢复正常。

耐久：300　**临界点：**0　**生产间隔：**24秒
成长时间：120秒（从种植到成长为成体）
费用：25阳光　**冷却时间：**7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆
特性：幼体每24秒生产一次小型阳光（15阳光值）成长为成体后每24秒生产一次中型阳光（25阳光值）成长不重置产阳光时间。白天会睡觉
注：关于成长不重置产阳光时间 成体阳光蘑菇仍延续幼体的产阳光间隔和时间（比如幼体还有5秒产阳光 此时成长 长大后的成体不会重新读24秒再产阳光 而是延续了幼体的数据 5秒后即生产中型阳光）

■ 阳光蘑菇不喜欢太阳。他是如此不爽，以致于每次产出阳光时，他巴不得快点吐出来。阳光蘑菇忍受不了阳光——对于他来说，阳光就是一笨蛋。



烟雾蘑菇

Fume-shroom

烟雾蘑菇喷射的烟雾可以穿透铁栅门。



耐久：	300	**临界点：**	0	**攻击：**	20
射程：	正前方约4格			**射击间隔：**	1.4秒
费用：	75阳光			**冷却时间：**	7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 每次攻击喷出一道毒烟雾（穿透效果），白天会睡觉

■ “我的工作没前途，成天就是为面包房生产一些酵母孢”，烟雾蘑菇说：”然后有一天喷射蘑菇——佛祖保佑——告诉了我这个喷杀僵尸的大好机会。现在，我真的感觉自己与众不同了。”

12

墓碑苔藓
Grave Buster

墓碑苔藓能够移除墓碑。

耐久： 300

临界点： 0

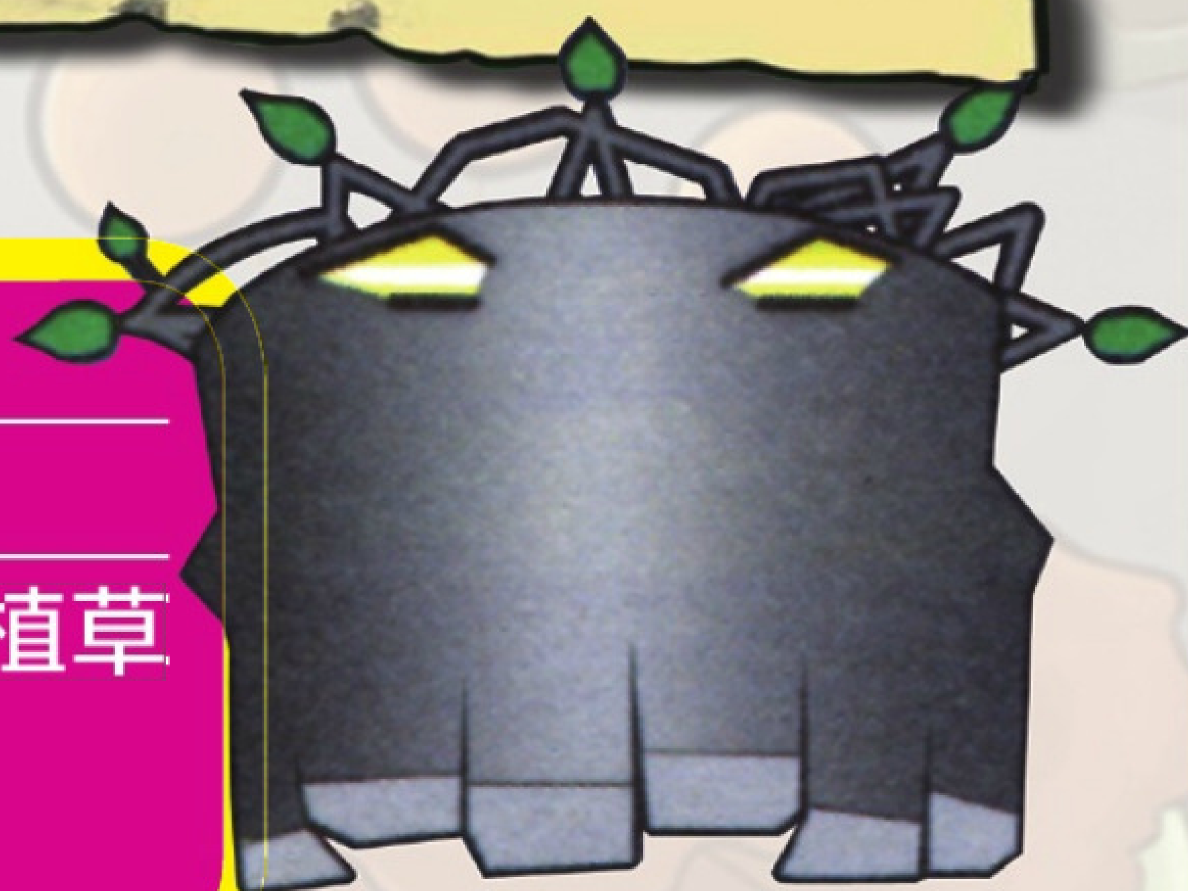
吞噬时间：4.5秒
（从安放到移除墓碑）

费用： 75阳光

冷却时间： 7.5秒

只可种植于墓碑上

特性： 移除墓碑，恢复可种植草地，吞噬时可以被僵尸吃掉。



墓碑破坏者（墓碑苔藓）Grave Buster

小眼睛..

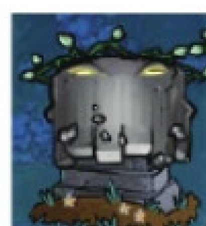




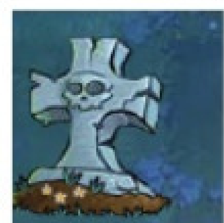
……只是个吃墓碑的…
白天没啥用……

耐久：300
临界点：0
吞噬时间：4.5秒（从安放到移除墓碑）
价格：75阳光
冷却时间：7.5秒
只可种植于墓碑上
特性：移除墓碑 恢复可种植草地





吃墓碑的时侯可不是无敌的，还要小心被吃掉....麻烦啊......



墓碑有很多种的，在此就不一一列举了





这个植物带不带都随便，因为不会有很多墓碑的，除了28号隐藏小游戏

■ “尽管墓碑苔藓外貌看起来很吓人，他却想让所有人都知道自己不仅热爱小猫咪，而且会花上许多时间在本地的僵尸劳改所进行志愿工作。“我只是做了该做的事。”——墓碑苔藓说

13 魅惑菇 Hypno-Shroom

被吃掉后，魅惑菇会让僵尸转而为你而战。



耐久： 300	**临界点：** 0
费用： 75阳光	**冷却时间：** 30秒
可栽种于草地/睡莲/花盆	
特性： 催眠吃下自己的一只僵尸，使之为己方作战。白天会睡觉	
注：1.催眠效果为强制往右，而非变换方向，故不存在矿工吃了会掉头进屋的问题。 2.对伽刚特尔、造冰车、投石车无效。	

■ “僵尸是我们的朋友”，魅惑菇坚持认为：“我们误解了这些在生态圈中扮演重要角色的家伙。我们能够而且应当多为他们想想。”

14

胆小菇

Scaredy-shroom

胆小蘑菇能够远距离射击，然而，当敌人靠近时，他们会躲起来。

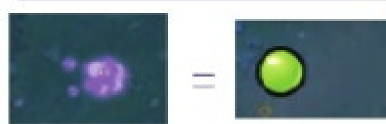
耐久：300	临界点：0	攻击：20
射程：正前方一整行		射击间隔：1.4秒
费用：25阳光		冷却时间：7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆		
特性：每次攻击喷出一枚烟雾弹。以自身为半径1格内出现僵尸时，躲起来停止攻击。白天会睡觉。		

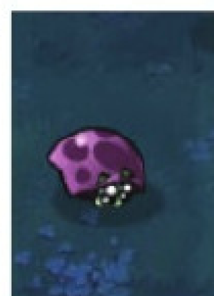
胆小菇

Scaredy-shroom

耐久：300
临界点：0
攻击：20
射程：正前方一整行
射击间隔：1.4秒
价格：25阳光
冷却时间：7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆
特性：每次攻击喷出一枚烟雾弹
特性：以自身为圆心半径约1.5格内出现僵尸时　躲起来停止攻击
特性：白天会睡觉









■ “谁在那儿！”胆小蘑菇用细微难辨的声音说道：“快走开！我不想见任何人——除非你是马戏团来的。”

15 冰镇蘑菇 Ice-shroom

冰镇蘑菇会暂时冻结草地上的所有僵尸。



耐久： 300	**临界点：** 0
范围： 全屏20伤害	**准备时间：** 1秒
费用： 75阳光	**冷却时间：** 50秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 自身炸裂对全屏僵尸造成20伤害，冻结所有可冻结目标动作4秒，之后持续冰减速15秒。白天会睡觉。

■ 冰镇蘑菇皱起眉头，并不是因为他不高兴或是不满意，而是由于儿时的一次受伤造成了面瘫。

16
毁灭蘑菇
Doom-shroom

毁灭蘑菇摧毁大范围内的所有僵尸并留下一个坑，坑上不能有新植物。

耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 1800
范围： 25 格		**准备时间：** 1秒
费用： 125阳光		**冷却时间：** 50秒

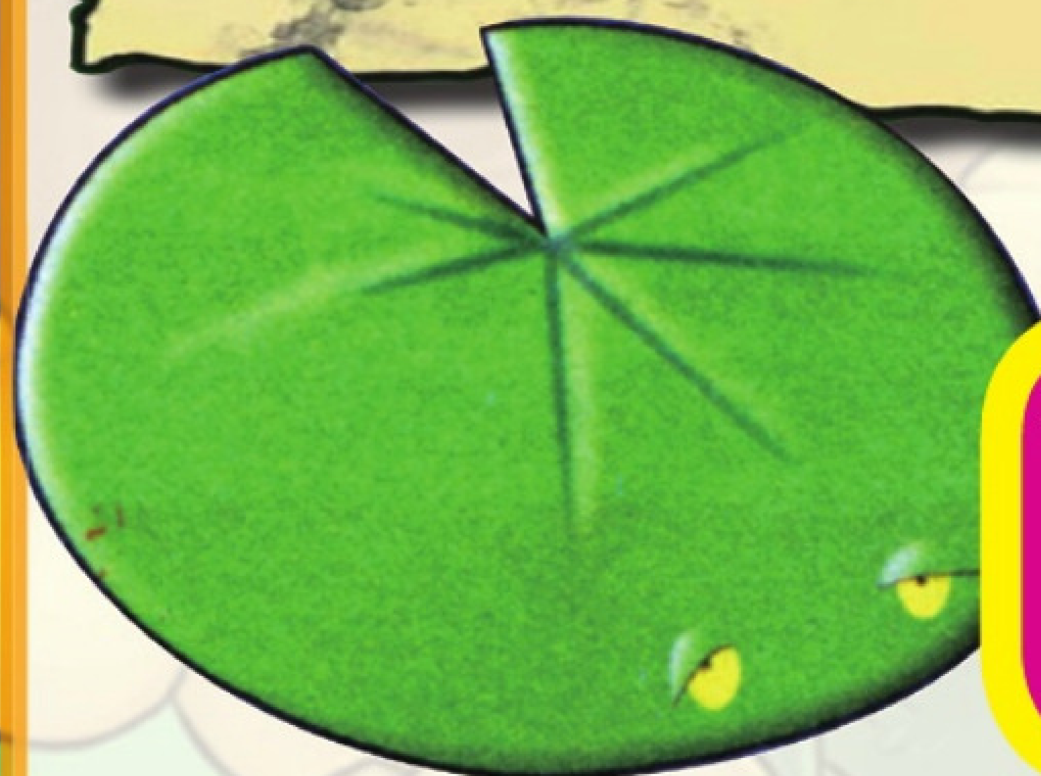
可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 爆炸后会在原地留下一个爆炸坑，坑内无法栽种任何植物，并会毁掉与他同一格的植物。爆炸坑恢复时间为180秒，分为两个阶段，每阶段持续90秒。白天会睡觉 。

■ “你很走运——只因我与你是同一阵线”，毁灭蘑菇道：“我能够摧毁任何你看上的东西，小菜一碟。”

17 睡莲 Lily Pad

睡莲允许你将陆生植物种在上面。



耐久： 300

临界点： 0

费用： 25阳光

冷却时间： 7.5秒

只可栽种于水面

特性： 栽种于水面之后 可在睡莲上种植植物。

荷叶（睡莲）
Lily Pad

不解释

小眼睛

耐久：300
临界点：0
价格：25阳光
冷却时间：7.5秒
只可栽种于水面
特性：栽种于水面之后 可在睡莲上种植植物

场景植物专用卡

25

它的上面可以放1-3个植物（4个不用修改器是不能的）。

他除了可以‘骗’海豚之外没有啥用……

一个场景植物是没啥可介绍的…总之和花盆没啥区别

■ 睡莲从不抱怨。睡莲也不想知道发生了什么事。把一株植物种在睡莲身上，他不会有任何意见。他有什么惊天想法或是骇人的秘密么？无人知晓。睡莲将一切埋藏于心。

18 窝瓜
Squash

窝瓜压碎靠近的首个僵尸。



耐久： 300　　**攻击：** 1800

范围： 身后极小范围及正前方1.5格

费用： 50阳光　　**冷却时间：** 30秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 瞄准目标并砸下去，伤害落点内的全部目标，窝瓜不能一下墩死高坚果僵尸

安逸的化身--倭瓜

Squash

耐久：300
临界点：0
攻击：1800
范围：身后极小范围及正前方约1.5格
价格：50阳光
冷却时间：30秒
可栽种于草地/睡莲/花盆

特性：瞄准目标并砸下去　伤害落点内的全部目标

怒目圆睁

霸气的嘴

this is 倭瓜，较廉价的秒杀植物，无需准备时间，攻击时是无敌的。

倭瓜大叔后方的攻击范围...我还真不知道...去问jsapc吧。

由于是范围攻击，对成群的僵尸杀伤极大。（倭瓜大叔攻击时脸拉得多长...）一下下去，世界安逸了许多。

利用复制者复制倭瓜大叔，两个一起打效果更好！再废话两句，倭瓜打白眼也是2下

■ “我准备好了！”窝瓜吼道，“开始吧！算我一份！没有人比我强！我就是你的人才！快点！还在等啥啊？速度！”

19

三管豌豆

Threepeater



他们向敌人发射豌豆，双枪豌豆一次发射豌豆。

耐久：	300	**临界点：**	0
攻击：	20（每颗豌豆）	**攻击间隔：**	1.4秒
范围：	自身行连同上下两行 正前方三整行		
费用：	325阳光	**冷却时间：**	7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆			
特性：	每次攻击同时在三行各发射一发豌豆		

■ 三管豌豆喜欢读书、下棋和静思。三管豌豆也乐于参加演出活动，尤其是现代爵士。“我只是在期待特别的‘她’“，他说。三管豌豆最喜欢的数字是5。

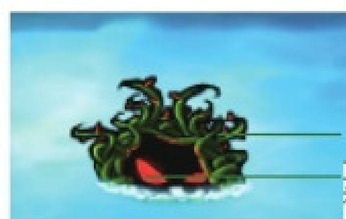
20

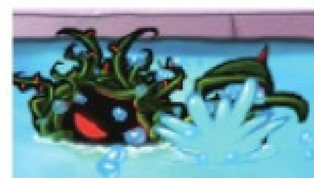
海藻

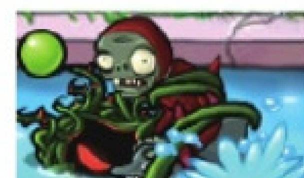
Tangle Klep

海藻是水生植物，他能够把靠近的首个僵尸拖下水。

耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 1800
范围： 自身左右的小范围		
费用： 25阳光		**冷却时间：** 30秒
只可种植于水面		
特性： 将靠近自己的单体僵尸拉入水底。		









■ “我可是完全隐形的~”，海藻认为，“我就藏在水面之下，谁也看不到我~”。他的朋友们告诉海藻说他们能够看见，但是他不听。

21 火爆辣椒

Jalapeno

火爆辣椒能够摧毁一整排的僵尸。



耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 1800
范围： 自身所在行		**准备时间：** 1秒
费用： 125阳光		**冷却时间：** 50秒
可栽种于草地/睡莲/花盆		
特性： 直线大杀伤力爆破		

■“嗯嘎嘎嘎嘎啊啊啊啊啊！！”火爆辣椒喊。他不会爆的，还不到时候。但是很快，很快地，他知道时候就要到了。他能够感觉到，他的整个生命就指向了这一刻。

火爆辣椒

Jalapeno

耐久：300
临界点：0
攻击：1800
范围：自身所在行
准备时间：1秒
价格：125阳光
冷却时间：50秒
可栽种于草地/睡莲/花盆
特性：直线大杀伤力爆破

血丝...
牙？

可攻击一行内所有敌人，准备时间不是无敌的。

悲剧的撑杆跳啊，他在跳跃时是不能逃脱辣椒的制裁的......其他僵尸也一样....

在爆炸动画完成之前被啟，会直接引爆（不知怎么截图能表现这一现象....凑合看吧...）

22

地刺

Spikeweed

地刺能够爆胎，以及伤害所有经过的僵尸。



耐久： 300

临界点： 0

攻击： 20

范围： 自身格

攻击间隔： 0.7秒

费用： 100阳光

冷却时间： 7.5秒

只可种植于于草地

特性： 不会被僵尸啃食，对于行走在自己身上的僵尸造成伤害。对车系僵尸有着特殊的杀伤效果。

注：所谓的地刺不会被僵尸啃食是指正常游戏情况下（修改器可实现）

地刺（棘草）
Spikeweed

刺？牙？

仇视僵尸…

这是地刺，攻击一般，可以提供对敌的额外攻击

飞行物是不着地的，所以必然打不到他……

耐久：300
临界点：0
攻击：20
范围：自身格
攻击间隔：1秒
价格：100阳光
冷却时间：7.5秒
只可种植于于草地
特性：不会被僵尸啃食 对于行走在自己身上的僵尸造成伤害
特性：对车系僵尸有着特殊的杀伤效果

刚刚发现的，他不是秒杀一个车系僵尸，而是秒杀重叠的所有车系僵尸。



巨人在攻击地刺时是遭到地刺攻击的（不过这个微不足道……）

■ 地刺非常喜欢看冰球比赛。他买了包厢的季票，他时刻关注喜爱的球员，而且坚持在赛后清理球场。唯一的问题是：他害怕（接触）冰球。

23

火炬树桩

Torchwood

火炬树桩把经过的豌豆引燃成火球以造成双倍伤害。



耐久：300	**临界点：**0	**费用：**175阳光
冷却时间：7.5秒		
可栽种于草地/睡莲/花盆		
特性：过火：将经过自身的普通豌豆变为火豌豆（火豌豆单发伤害40，命中目标后小范围溅射，溅射伤害13）。消冰：将经过自身的冰豌豆变为普通豌豆，移除冰属性。十字形开雾。		

■ 火炬树桩受到众人的敬爱，只因他的诚实正直、牢不可破的友谊，以及增强豌豆伤害的能力。但火炬树桩也有个秘密：他不识字。

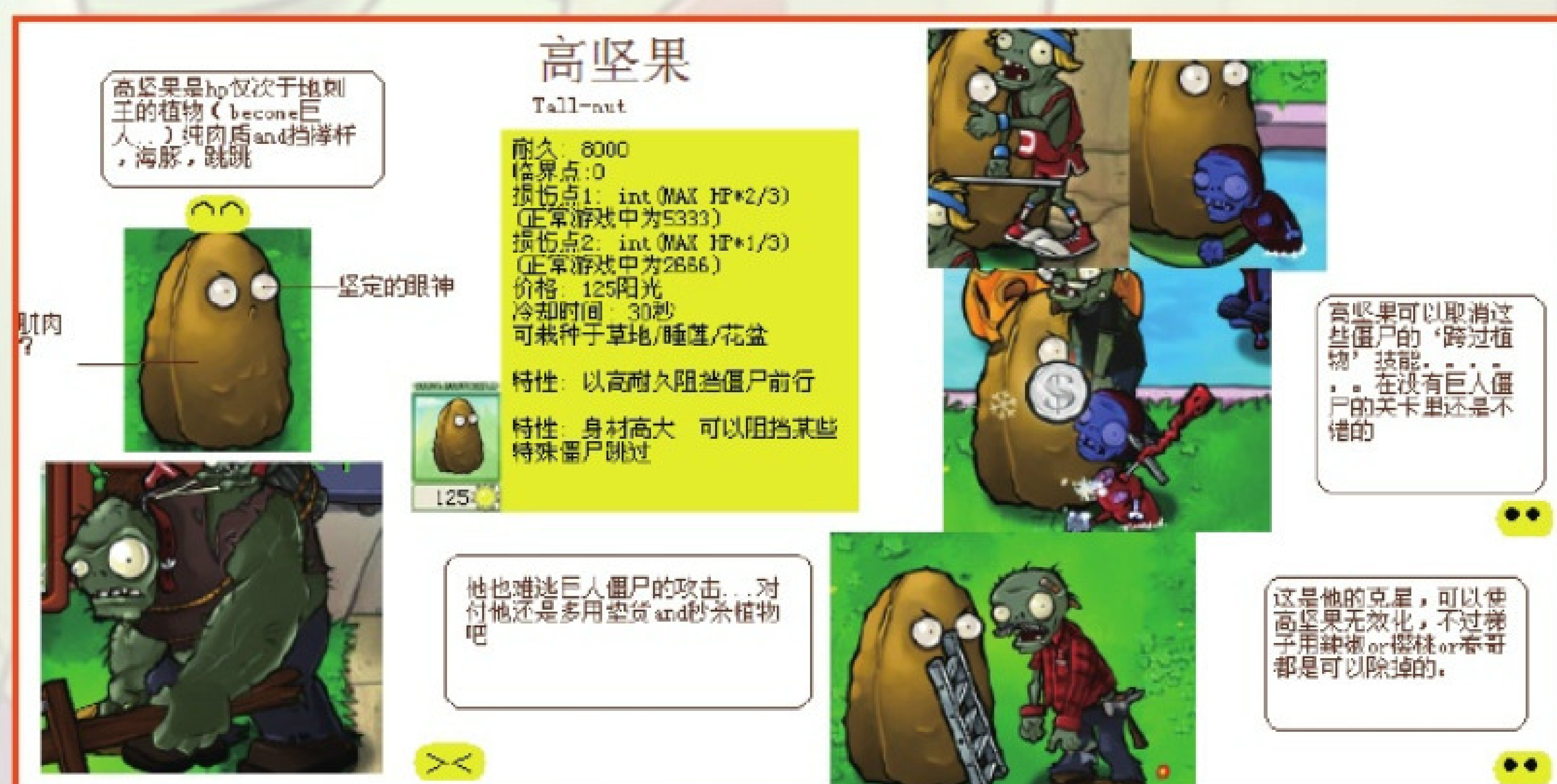
24

高坚果

Tall-nut

高坚果责任重大，他不允许有人一跃而过。

耐久： 8000	**临界点：** 0
损伤点1：（正常游戏中为5333）	
损伤点2：（正常游戏中为2666）	
费用： 125阳光	**冷却时间：** 30秒
可栽种于草地/睡莲/花盆	
特性： 身材高大，可以阻挡某些特殊僵尸跳过	


高坚果

Tall-nut

耐久：8000
临界点：0
损伤点1：int(MAX HP*2/3)
(正常游戏中为5333)
损伤点2：int(MAX HP*1/3)
(正常游戏中为2666)
价格：125阳光
冷却时间：30秒
可栽种于草地/睡莲/花盆

特性：以高耐久阻挡僵尸前行

特性：身材高大　可以阻挡某些特殊僵尸跳过

■人们想知道墙果和高坚果之前有没有竞争关系，对此高坚果哈哈大笑："我们之前能有什么过节么？我们可是兄弟啊！如果你知道他曾为我所做出的牺牲，……"高坚果的声音渐弱，只剩下意味深长的微笑。

25 海蘑菇

Sea-shroom

海蘑菇是水生作物，他能够发射短程孢子。



耐久： 300

临界点： 0

攻击： 20

射程： 正前方3格

攻击间隔： 1.4秒

费用： 0阳光

冷却时间： 30秒

只可种植于水面

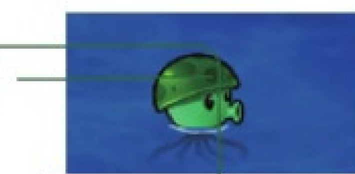
特性： 每次攻击喷出一枚海气液。白天会睡觉。

■ 海蘑菇从未见过大海。大海仅存在于他的名字当中。他曾听到大海的召唤，却从未有机会踏上行程。终有一天，一切都将尘埃落定。

海蘑菇

Sea-shroom

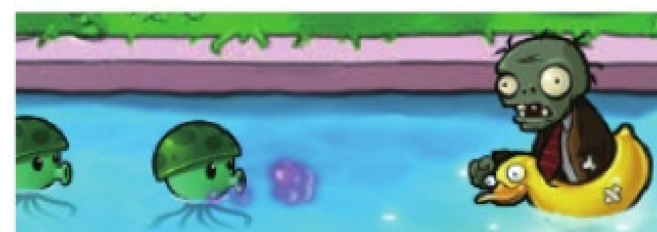
耐久：300
临界点：0
攻击：20
射程：正前方约3格
攻击间隔：1.4秒
价格：0阳光
冷却时间：30秒
只可种植于水面
特性：每次攻击喷出一枚烟雾弹
特性：白天会睡觉



这是唯一一个水生夜行植物，和小喷菇差不多，只是省了25元的睡莲钱，cd又慢....



他也是无视豌豆僵尸攻击的（俗称矮个流）



各项性能都和小喷菇差不多......cd长...还不如小喷菇+睡莲呢



和小喷菇配合，效果还是不错的

26 路灯花 Plantern

灯笼草照亮一片区域，让你能够看透迷雾。

耐久：300

临界点：0

费用：25阳光

冷却时间：30秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性：31格范围开雾，可以使人看清罐子中的物品





■灯笼草蔑视科学，他就这样。其他植物吸收光能排出氧气，灯笼草却吸收黑暗发出灯光。灯笼草曾就此坦言："我不说什么'巫术魔法'之类的东西，我只使用'黑暗原力'这个词，我只是……我认为我已经说得够多的了。"

27 仙人掌 Cactus

仙人掌发出的尖刺能够同时攻击地面和空中目标。

耐久： 300

临界点： 0

攻击： 20

射程： 正前方一整行

攻击间隔： 1.4秒

费用： 125阳光

冷却时间： 7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 每次攻击发射一枚尖刺子弹。优先攻击气球。





■她很“刺”，显然。但仙人掌的尖刺下面却是一颗包含爱与善的豆腐心。她只是想被人拥抱并施以拥抱，可惜大多数人不合要求。好在仙人掌也不甚介意。她已看上一只犰狳有好些时日——这次可能有戏。

28 三叶草 Blover

三叶草能够吹走浓雾和所有的气球僵尸。

耐久： 300	**临界点：** 0	**准备时间：** 0.5秒
费用： 100阳光		**冷却时间：** 7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 可以吹走浓雾（驱雾时间24秒，24秒后雾气重新向左蔓延）和气球僵尸。若被僵尸啃咬，会跳过准备时间，立即完成吹风。

■当三叶草五岁时，他得到了一个漂亮的生日蛋糕。三叶草许下了心愿，吸气，然后吹气，却只吹灭了一半多的蜡烛。受此打击，三叶草却从未放弃，他必将长以此事为动力。

29

裂荚射手

Split Pea

裂荚射手能够向前、后方发射豌豆。



耐久：	300	**临界点：**	0
攻击：	20x2/20	**射程：**	自身所在行
攻击间隔：	1.4秒	**费用：**	125阳光
冷却时间：	7.5秒		

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 正面每次攻击发射一发豌豆 背面每次攻击发射两发豌豆（正反攻击节奏同步）

■ “是的，我是双子座”，裂荚射手说：“吃惊不小吧！但是长了两个脑袋——确切来说，一个脑袋后脑勺长上的另一个大脑袋——却为我的工作增色不少呢。”。

裂荚射手 分裂豆
Split Pea
双发射手头..
豌豆射手头
this is 裂荚射手，前面是单发，后面是双发，在冒险模式中防矿工还是不错的..不过el...
耐久：300
临界点：0
攻击：20
射程：自身所在行
攻击间隔：1.4秒
价格：125阳光
冷却时间：7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆
特性：正面每次攻击发射一发豌豆 背面每次攻击发射两发豌豆（正反攻击节奏同步）
125
打矿工挺有意思的...125买一个后向双发还是蛮便宜的....
早期版本存在一个BUG 当分裂豌豆攻击背面僵尸时 正面若出现僵尸此时正面的头也会每次发射双发 在后期发布的游戏版本中已修正
我是僵尸模式告诉我们：一排只有一个最后一排的分裂豆，如果不加南瓜套，无疑是送死。
1650

30 杨桃 Starfruit



杨挑能够朝五个方向发射星星。

耐久：300　**临界点：**0　**攻击：**20x5

范围：正后、正上、正下、前斜上和前斜下五个方向，只要有一个是近程，其它无距离限制。

攻击间隔：1.4秒　**费用：**125阳光

冷却时间：7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性：每次攻击向自身五个角所延伸的方向同时发射各一枚五角星

■ “唉，伙计”，杨桃说：“那天我去看牙医，他说我有四个龋洞。我数了数，一颗牙上面——四个？！一颗牙上面有四个龋洞，这怎么回事啊？”

31 南瓜 Pumpkin

南瓜能够保护皮里的植物。



耐久： 4000　　**临界点：** 0

损伤点1： int（MAX HP*2/3）（正常游戏中为2666）

损伤点2： int（MAX HP*1/3）（正常游戏中为1333）

费用： 125阳光　　**冷却时间：** 30秒

可栽种于草地/睡莲/花盆/香蒲

特性： 高耐久 套在植物上以保护植物免受僵尸攻击

注：南瓜比一般植物宽，因此会发生小丑炸掉南瓜而不炸掉里面植物的现象。

■ 南瓜有一阵子没有听到侄子雷福德的消息了。显然，他的侄子是个大明星，某种……叫什么来着……体育英雄？幻幻球高手？南瓜不甚了解，他只是做好自己的事情。

32 磁力菇 Magnet-shroom



磁力菇能够移除僵尸身上的头盔及其他的金属制品。

耐久： 300　　**临界点：** 0

范围： 自身为圆心 磁力半径约3格的圆

再吸收时间： 15秒　　**费用：** 100阳光

冷却时间： 7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 在磁力范围内吸取单体僵尸的铁制饰物。白天会睡觉。

磁力菇
Magnet-shroom

Magnet-shroom　磁体蘑菇
耐久：300
临界点：0
范围：自身为圆心 磁力半径约3格的圆
再吸收时间：15秒
价格：100阳光
冷却时间：7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆
特性：在磁力范围内吸取单体僵尸的铁制饰物
特性：白天会睡觉

磁铁
小喷菇

她对少量僵尸效果还是不错的，对成群的僵尸……力不从心也……

磁力菇要注意保护，但是火力不要太重，要是太重……磁力菇就用不上了……要利用它隔墙吸铁的能力，配合大蒜，辅助攻击不错…

磁力菇可以'剥夺'以上僵尸的铁器（铁桶，铁门，小丑，橄榄球，挖地，跳跳，梯子）。

■磁力菇很强大，非常强大——这有时候会稍稍吓到自己。他不知道自己能否承担如此重任。

33 卷心菜投手 Cabbage-pult



卷心菜投手向敌人投掷卷心菜。

耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 40
射程： 正前方一整行		**攻击间隔：** 2.9秒
费用： 100阳光		**冷却时间：** 7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆		
特性： 每次攻击投掷一颗卷心菜		

注：投掷无视屋面斜度（豌豆、杨桃等直线射击则会被屋面斜坡阻挡）；投掷类植物可以打到潜水僵尸。

■ 卷心菜投手对朝僵尸们投掷卷心菜一事看得很开，这毕竟是他的的工作，而且他也很擅长此事。只是他有点不明白：僵尸们是如何爬上屋顶的呢？

34 花盆 Flower Pot

花盆用来在屋顶上种花。

耐久：300

临界点：0

费用：25阳光

冷却时间：7.5秒

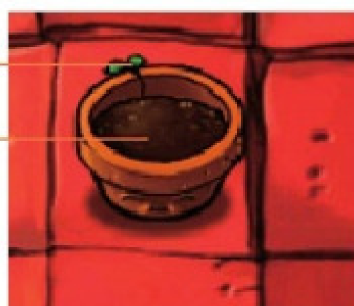
可栽种于草地/屋面

特性：栽种后，可在花盆内种植植物



花盆
Flower Pot

杂草
土



耐久：300
临界点：0
价格：25阳光
冷却时间：7.5秒
可栽种于草地/屋面
特性：栽种后　可在花盆内种植植物





说一声，花盆上不能种植水生植物。

除了放植物外，还可以'骑'杆，'骑'巨人僵尸攻击动作....

■ "我是个花盆，我也是株植物。"——晕了吧

35 玉米投手 Kernel-pult

玉米投手向僵尸们投掷玉米粒和黄油。



耐久： 300

临界点： 0

攻击： 20（玉米粒）/40（黄油）黄油投掷几率为25%

射程： 正前方一整行　　**攻击间隔：** 2.9秒

费用： 100阳光　　**冷却时间：** 7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 每次攻击投掷一颗玉米粒 一定几率投掷黄油（黄油击中目标后定身，停止目标所有动作，定身持续4秒）。

■ 玉米投手是投掷机兄弟中最年长的一位。三人之中，只有玉米粒记得其他人的生日。他有时也会偷听他人谈话。

36
咖啡豆
Coffee Bean

咖啡豆用来唤醒沉睡的蘑菇。

耐久：300	**临界点：**0
被吞时间：1秒	**费用：**75阳光
冷却时间：7.5秒	
只可种植于睡眠中的蘑菇上	
特性：唤醒蘑菇类植物	

注：吞服下咖啡豆后植物有一个弹起并复原的动作（动作持续0.7秒）完成此动作植物才真正被唤醒。

咖啡豆
Coffee Bean

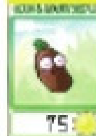
咖啡叶
个子不大眼睛还不小

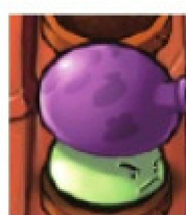
舍己为人，用自己的牺牲换来同伴的战斗，英雄也！

耐久：300
临界点：0
吞服时间：1秒
价格：75阳光

冷却时间：7.5秒
只可种植于睡眠中的蘑菇上

特性：唤醒蘑菇类植物





吞服下咖啡豆后植物有一个弹起并复原的动作(动作持续0.7秒)，完成此动作，植物才真正被唤醒。这时被吃掉是很不幸的......尤其是某些一次性蘑菇。

咖啡豆说：“如今我要轻轻的离去，正如我轻轻的来。”这种牺牲精神值得我们去学习。为这位‘英雄’哀悼3分。



■“嘿，伙计们，伙计们！”咖啡豆喊道：“嘿！怎么了？那是谁？你看到没？啥子东西？哇噢！狮子！”没错，咖啡豆是很兴奋。

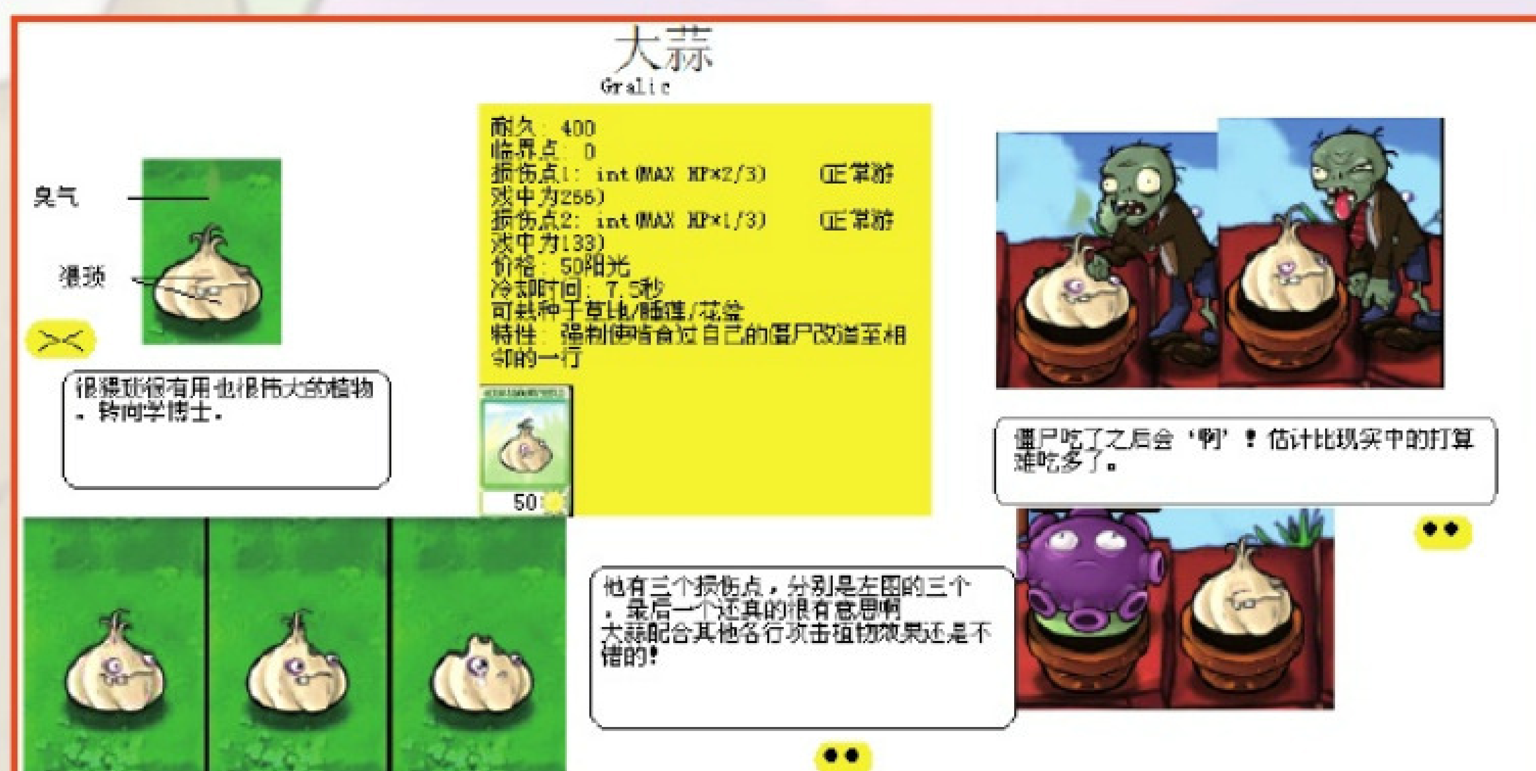
37 大蒜 Gralic

大蒜迫使僵尸们绕道而行。



耐久： 800	**临界点：** 0
损伤点1： int（MAX HP*2/3）（正常游戏中为466）	
损伤点2： int（MAX HP*1/3）（正常游戏中为233）	
费用： 50阳光	**冷却时间：** 7.5秒
可栽种于草地/睡莲/花盆	
特性： 强制使啃食过自己的僵尸改道至相邻的一行。	

■ 使僵尸们绕道而行并非大蒜的专长，一切都是源于他的激情。他在布鲁塞尔大学获得了“绕道”博士后学位，成天讨论的净是些“小道”向量和“驱逐”数组。他甚至把这些东西推广到了家乡的大街上。真不知道他妻子是怎么受得了的。



38 莴苣 Umbrella Leaf

莴苣能够保护附近的植物免受皮筋僵尸和投篮车的伤害。

耐久： 300　　**临界点：** 0

费用： 100阳光　　**冷却时间：** 7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 保护自身为中心，3格内的植物不被蹦极跳僵尸偷取，不被篮球攻击。



■“呼拉！”莴苣说，“听到没？我能再来一次。呼拉！哈！弹起来保护周遭的人——就是我！没错，就像那样。完全就像那样！信不信由你。”

39

金盏花
Marigold

金盏花能够给你银币和金币。



耐久： 300	**临界点：** 0	**生产间隔：** 24秒
费用： 50阳光	**冷却时间：** 30秒	

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性： 每24秒生产一个银币或金币

注：金盏花是否生产钱币与栽种局和最后一flag（旗子）有关。
规律如下：
A.本局栽种的金盏花，在本局最后一flag之后仍能生产一段时间，然后冻结生产（此时间段远大于强制刷怪时间，故Survival Endless中不会看到停产现象，而优先进入下一局）。
B.非本局栽种的金盏花，在本局最后一flag之后立即冻结生产。
C.在本局最后一flag之后栽种的金盏花，固定生产2-3个金币，然后冻结生产因此在关卡末尾种金盏花刷钱是不现实的。
所有的冻结生产都只表现在当前局（实为冻结了生产剩余时间） 进入下一局后所有金盏花生产剩余时间解冻，沿用之前的数据，恢复生产每局last flag过后的金盏花均遵从上述三条规律。

■ 金盏花用许多的时间来决定是吐出银币还是金币。她反复思量、权衡各方观点、做了许多可靠的研究并紧跟最新出版物的步伐——这就是好的成功之道。

40 西瓜投手 Melon-pult

西瓜投手对成群的僵尸造成大量伤害。



耐久：300

临界点：0

攻击：80（西瓜弹）/26（溅射）

射程：正前方一整行

攻击间隔：2.9秒

费用：300阳光

冷却时间：7.5秒

可栽种于草地/睡莲/花盆

特性：每次攻击投掷一颗西瓜，命中目标后碎裂，对周围造成溅射伤害，溅射范围约为1*3格的矩形。

以下是升级植物。

种植方法：种在可以升级的植物上

在无尽生存模式（EL）中，场地每有一个该植物，费用上升50阳光。



■西瓜投手毫不羞怯。“在所有植物武器中，我的打击力度最大。”，他说，“我可不是瞎吹牛。不信？自己数数就知道了。”

41

机枪豌豆
Gatling Pea



机枪豌豆一次发射四颗豌豆。

耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 20（每发）
射程： 正前方一整行	**攻击间隔：** 1.4秒	
费用： 250阳光	**冷却时间：** 50秒	
只可用于升级Repeater，双发豌豆。		
特性： 每次攻击射出四发豌豆		
注：所有的升级卡升级后将重置植物属性		

■ 听说机枪豌豆打算参军时，他的父母很是担心，他们齐声道：“孩子，这也太危险了！”机枪豌豆毫不妥协。“生命本身就充满危险！”，他答道，双眼闪耀着坚定的光芒。

加特林豌豆（机枪射手）
Gatling Pea

头盔
加特林枪管

耐久：300
临界点：0
攻击：20
射程：正前方一整行
攻击间隔 1.4秒
价格：250阳光
冷却时间：50秒
只可用于升级Repeater 双发豌豆

特性：每次攻击射出四发豌豆

200
250

一下打4个豌豆，刷刷刷。和2个双发射手差不多....我只想知道他的头盔是谁带上的。

价格剖析：2双发豌豆+50元工本费=占一个位置的2×双发射手，配合火树，效果加倍！不过是单体伤害......不过超强火力输出可以稍微弥补这一点。

提醒几声，他不能防矿工，不能射气球，不能打潜水，等等...

4个加特林攻击力可真不是盖的，每1.4秒造成32豌豆的伤害，红眼也走不了几格，再加上垫货，很爽！

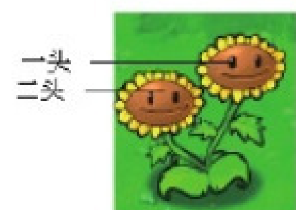


42 孪生向日葵 Twin Sunflower

孪生向日葵产出的阳光是普通向日葵的双倍。

耐久：300	**临界点：**0	**生产间隔：**24秒
费用：150阳光		**冷却时间：**50秒
只可用于升级Sunflower 向日葵		
特性：每24秒生产两个中型阳光		
种植方法：种在需要升级的植物上。		

双子向日葵
Twin Sunflower







价格剖析：2向日葵+100元工本费=一格的2×向日葵。虽然工本费高了点，但是经济植物4个24″就能挣回嘛，192″就能回本。

冒险模式没啥用，经济也不紧缺，爆炸流用单向日葵经济还能富裕呢……e1中就不同啦……除了无伤流或满炮，一般都需要2个以上的向日葵，要是经济小回复就要带上向日葵了，不过不要在回本之前就被啃了……那就亏了……

■ 在一个疯狂的夜晚，孪生向日葵被明令禁止的科学实验带到世上。天上有狂雷轰鸣，又见异色闪电倏尔而过，狂风咆哮，怒吼狂鸣……但这一切都无济于事。孪生向日葵活了下来！活了下来！

43
忧郁蘑菇
Gloom-shroom

忧郁蘑菇朝周围喷射大量烟雾。



耐久： 300	**临界点：** 0	**攻击：** 20（每次攻击）
范围： 自身为中心，喷射范围约1.5格		
攻击间隔： 1.9秒		**费用：** 150阳光
冷却时间： 50秒		
只可用于升级Fume-shroom 大喷菇		
特性： 每次攻击向全方位喷射四次烟雾（穿透效果）。白天会睡觉。		

■ “我喜欢喷射大量烟雾。”忧郁蘑菇说，“我知道许多人不喜欢这样，他们说这又粗鲁啦烟雾又很臭啦之类的，我只想说，你们想不想自己的脑袋被僵尸吃掉？”



44

香蒲

Cattail

香蒲能够攻击气球僵尸或任何一条路上的僵尸。

耐久：300	**临界点：**0	**攻击：**20（每枚尖刺）
范围：覆盖全屏		**攻击间隔：**1.4秒
费用：225阳光		**冷却时间：**50秒

只可用于升级Lily Pad 睡莲

特性：每次攻击发射两枚尖刺（两次可分别瞄准不同目标），具有制导性，优先攻击离自身最近的目标，最优先攻击气球。

香蒲
Cattail（猫尾？怎么翻译的）
尾巴
帽子
荷叶
全屏制导攻击，命中率极高，不过漏的也多……不过攻击力太少…2豌豆……18猫vs红眼也是很费劲的…
耐久：300
临界点：0
攻击：20
范围：覆盖全屏
攻击间隔：1.4秒
价格：225阳光
冷却时间：50秒
只可用于升级Lily Pad 睡莲
特性：每次攻击发射两枚尖刺（两次可分别瞄准不同目标） 具有制导性
特性：优先攻击离自身最近的目标 最优先气球
25
225
可以射气球，防矿工，辅助火力，都不错，el中懒人（比如我）用来防气球也不错的（最好陆路没有炮）。

■“喔！”香蒲说，“喔喔喔！这让你困惑了么？你不会看到我的名字里有'猫'，而且我也长得像猫咪，就期待我像猫儿一样'喵喵'地叫吧？那种想法在这儿可不管用。我可不想被擅自归类。”

45
冰冻西瓜
Winter Melon

冰冻西瓜能够对一群僵尸造成大量伤害并减速。



耐久： 300	**临界点：** 0

攻击： 80（冰瓜弹）/26（溅射）

射程： 正前方一整行　**攻击间隔：** 2.9秒

费用： 200阳光 **冷却时间：** 7秒

只可用于升级Melon-pult 西瓜投手

特性： 每次攻击投掷一颗冰西瓜。命中目标后碎裂，对周围造成溅射伤害，溅射范围同西瓜投手，附带冰减速效果 持续10秒。

种植方法： 种在西瓜投手上。在无尽生存模式（EL）中，场地每有一个该植物，费用上升50阳光。

■ 冬季西瓜希望能够冷静一下——只因他听说僵尸们靠近了。他能成功么？会有人成功么？

46

吸金石
Gold Magnet



吸金石能够收集硬币和钻石。

耐久：300　**临界点：**0　**范围：**全屏吸金

再吸取时间：6秒　**费用：**50阳光　**冷却时间：**50秒

只可用于升级Magnet-shroom 磁力菇

特性：吸取全屏幕的钱币（包括银币/金币/钻石），每次最多吸取5个。

注：吸金石并非蘑菇类故白天不用睡觉，可直接由睡眠状态的磁铁蘑菇升级，无需再使用咖啡豆唤醒。

■　“我怎么会在这儿！”，吸金石问道，“我本是金融界人士——坐在办公室一角，计算的都是利润，考虑的净是股票。我本来会成为负责中西部业务的副总裁。现在我却在这儿，在这个草地上，而且还随时可能会被僵尸吃掉！……哇哦！硬币哎！！”

47 地刺王 Spikerock

地刺王不仅能够爆胎，而且会对经过的僵尸造成伤害。



耐久： 450	**临界点：** 1
损伤点1： 300	**损伤点2：** 150
攻击： 20（每次戳刺）	**攻击间隔：** 1秒
费用： 125阳光	**冷却时间：** 50秒

只可用于升级Spikeweed地刺

特性： 不会被僵尸啃食，对于行走在自己身上的僵尸进行攻击，每次攻击戳刺两次。对车系僵尸有着特殊的杀伤效果，免疫敲击/碾压所附带的秒杀效果。

■ 地刺王刚从欧洲归来，他在那过得很不错并遇到不少好心人。此次行程扩展了他的视野。他从不知道欧洲人建造了如此巨大的博物馆，并且放置了数量众多的画作在里面。这可真是不小的惊奇



48

玉米加农炮
Cob Cannon



点击玉米大焰以发射玉米棒导弹。

耐久： 300　　**临界点：** 0　　**攻击：** 1800

范围： 以炮弹落点为中心，爆炸范围半径约1.5格的圆

攻击间隔： 35秒（从释放准心到装填完毕）

费用： 500阳光　　**冷却时间：** 50秒

只可用于升级 Kernel-pult 玉米投手，需要同行相邻的玉米投手两个

特性： 手动发射 在选定区域内落下一枚玉米炮弹 爆炸范围内大威力杀伤

注：从释放准心到炮弹落地时间为4秒。在无尽生存模式（EL）中，场地每有一个该植物，费用上升50阳光。

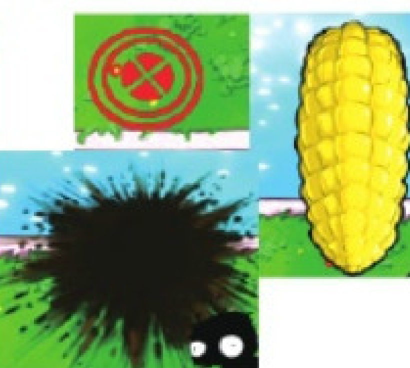
终·玉米加农炮

Cob Cannon



也是一个神器，却超出神器的范畴！





这是攻击过程，准备---发射---嘭！这是无限的樱桃炸弹！cd也不长（和樱桃比）

■ 玉米加农炮到底有什么内幕？他毕业自哈佛，在纽约一家声名卓著的公司从事法律工作，他仅用一枚玉米棒就能引爆整片区域的僵尸。这些都是常识。但是，他究竟为了什么而工作？

49

模仿者（变身茄子）
Imitater

模仿者让你在一个关卡中能够使用同一植物的两份种子。

耐久： 300（变身后等同被模仿卡片）

临界点： 0（同上） 变身时间：3.2秒

费用： 等同被模仿卡片费用

冷却时间： 等同被模仿卡片冷却时间

特性： 模仿植物，变身完成后重置所有属性为所模仿植物。无法模仿八张紫卡升级植物（修改器可实现），无法模仿自身（修改器可实现）

注：模仿者模仿的卡片称为白卡。

■ “我还记得1976年的僵尸战争”，模仿者用粗哑年迈的声音说道，“那个时候，我们没有豌豆射手或是胡椒之类的高档货。我们仅有的，只是自己的胆量和手上的小泥铲。”







备战须知

——拿起你最有力的“工具”



格数扩充
Extra seed slots

可以每关允许上场的植物卡片格数增加，初始6格，最高可以升至10格，升的越高价钱越贵。

6 to 7:750
7 to 8:5000
8 to 9:20000
9 to 10:80000



$ 80000

池塘清理车
Pool Cleaners

把带有池塘的关卡的把守池塘的小车换成池塘清理车，使得清理池塘僵尸的范围从一格变为一行。

每关2辆，价格1000

在两辆清理车完全使用之前不能再从商店购买。



$ 1000

疯狂戴夫的道具店

钉耙 Garden Rake



$ 200

可以将第一个出现的僵尸秒杀，自动判断第一个僵尸出现位置。

可以使用3关。

在3关全部使用之前不能再从商店购买。

钉耙在初期还是有用的，效果和窝瓜类似，能为玩家多争取点时间搞资源，还能省下50点阳光。

屋顶清理车 Roof Cleaners

可以全阵线增加清理车，当敌人逼近时可以消灭一线上的僵尸。

全阵线持续使用。

在5辆车全部使用之前不能再购买。

毕竟是全线防的，花钱买个安心吧，而且万一没用上，每关过了每辆还会还给玩家50元，如果对自己的防线信心不足还是买一个的好。



$ 3000



$ 5000

加特林豌豆

Gatling Pea

可以在战斗中使用加特林豌豆

虽然价格高，但毕竟是四连射呀，火力强劲。

双太阳花

Twin Sunflowers

可以在战斗中使用双太阳花。



$ 5000



$ 75000

忧郁蘑菇

Fume Shrooms

可以在战斗中使用忧郁蘑菇。

疯狂戴夫的道具店

猫尾香蒲
Cattails

可以在战斗中使用猫尾香蒲。



$ 10000

刺石
Spikerocks



$ 75000

可以在战斗中使用刺石。

吸金石
Magnet shrooms

可以允许在战斗中使用吸金石。



$ 3000

冰冻西瓜车
Winter Melons

可以在战斗中使用冰冻西瓜车。



$ 10000

玉米大炮
Cob Connons



$ 20000

可以在战斗中使用玉米大炮。

此车虽然造价奇高，但是造完之后可以很大程度上减低秒杀道具的使用频率，一帮僵尸扑上来,一颗大玉米炮子飞过去……炮弹降临处一片平静……

模仿者
Imitater

隐藏卡片，可以在一个关卡中能够使用同一植物的两份种子。



$ 10000

疯狂戴夫的道具店



$ 2000

土豆绷带
Spikerocks

可以在残破的土豆上再种新的土豆，免去挖掉再种的麻烦。

植物盆
Cattails

购买一盆植物，可以在Zen Garden中栽种，每天只出售3盆。



$ 2500



$ 10000

金·浇水壶
Golden Watering

可以同时对多个植物进行浇水。

植物肥料
Fertilizer

用于植物，可以使植物长大，一次购买5包，最多购买20包。



$ 750

杀虫剂
Bug Spray



$ 1000

用于植物，在植物即将成熟或保持活力的情况下使用，一次购买5包，最多购买20包。

留声机
Phonograph

用于植物，在植物即将成熟或保持活力的情况下使用，永久道具。



$ 15000

疯狂戴夫的道具店

手套
Gardening Glove



$1000

可以随心所欲移动植物的位置，在Zen Garden里使用。这是喜欢摆龙门阵人士的专用工具。

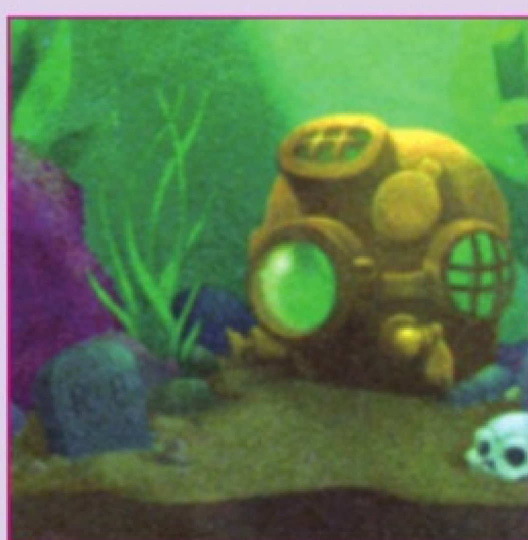
蘑菇园
Mashroom Garden

可以使用蘑菇园，种植蘑菇类植物，购买后在第一个花园会开启切换按钮。



$30000

水族馆
Aquarium Garden



$30000

可以使用水族馆种植水生类植物，购买后可以在各个花园之间切换。



蜗牛
Snail



$ 3000

可以拾取花园里植物吐出的银币，金币及钻石。

注意，在没有巧克力之前蜗牛永远都是慢吞吞且非常喜欢睡觉滴~

智慧之树
Tree Of Wisdom



$ 10000

可以种植智慧之树,每当智慧之树长到一定程度，就会告诉一些游戏提示及秘籍。不过自从智慧之树的话被汉化且公布于众之后，养树就成了有钱没处花的人的选择了。

智慧之树肥料
Tree Food

使智慧之树成长的必需品，可以让树更高更漂亮——不过用来养树的肥料花费简直就像个无底洞一样。

秘密武器

——实用心得技巧

如何消灭巨人僵尸？

笔者做过很多次试验，发现许多人使用的倭瓜+樱桃，实际上是很费阳光的，而且在一条线路上依次出现两只巨人僵尸时，冷却也不够用，同时这两个东西都是一次性的，我们不得不为他们预留大量的阳光，在经济吃紧的时候真的很难过，那么，怎么样才能更好的解决掉巨人僵尸而不受上述因素影响呢?

相信有个东西，在没有冰车僵尸出现时被人们所忽视，那就是荆棘，荆棘可以永久使用，如果是铁荆棘更是一盘下来不会消失，而巨人十分死心眼，死看着荆棘锤，普通荆棘3下，铁荆棘6下，巨人速度那么慢，在有减速的情况下，轻松就能搞定了，有时巨人僵尸连小僵尸都来不及扔就隔屁了，十分爽快，外加成本100，铁225，只比倭瓜+樱桃贵25，还能持续使用，铁荆棘一只巨人往往砸不死，还能留着继续使用，真是居家旅行，杀僵尸灭口，必备良植物啊！



游戏常用秘籍

在游戏中（可以按空格键暂停）键入以下代码以开启效果（成功后会听到提示音，不同的代码不同提示音）：



future：僵尸戴上时尚太阳眼镜

mustache：僵尸戴上两撇胡子

pinata：僵尸死后散落一地的糖果

trickedout：剪草机统一变成机车剪草机

sukhbir：切换僵尸呼唤大脑时的叫声

daisies：当僵尸被杀后掉下一些雏菊。

dance：让僵尸摆动身体跳舞

其中，daisies、pinata、dance此3条秘籍需要将树种到1000米才有用。

生存模式无限版——机枪流

用机枪流可以省掉很多操作，但还是存在以下几个问题:

1.后排火力略微不足，矿工僵尸的消灭速度有些慢。

2.对付雪橇和投石车都很方便，但是如果有怪（比如棒球）帮忙挡血，会消耗第三排的地刺。

3.对付红眼的效果有些差，会消耗第三排的地刺。

4.对付铁门僵尸效果非常不理想。

总体来说，平常的怪可以在进入第一格之前消灭（没错，就是进入地图之前解决掉），白眼巨人可以在第一格之内消灭。对付MJ可以在他招伴舞之前消灭，弥补了水池中间火力不足的问题。



第三排的忧郁蘑菇比较安全。可以利用窝瓜、樱桃、辣椒补充火力的不足，理论上打到500+的伤害是没有问题的。

解析另类4炮流阵型



这个阵型其实是用梯子8炮改的，呵呵。因为陆路无炮，不需要担心陆路的春哥炮被啃，简化了阵型，也可以达到简化僵尸的种类的目的。阵型就像是一个十字架，呵呵。经试验，我觉得是可行的，除非操作不好。这个4炮与无炮相比，操作少很多，但又比8炮多一点。操作不像无炮那样频繁，而游戏性与趣味性则比8炮好一点。本阵型最好是有8炮的基础下再玩，用不好的话，这个阵型也是很容易被敌人攻破的。

阵型说明：

8炮只要掌握发炮规律，可以达到一个循环。而这个阵型里，因为只有4炮，所以不能像8炮那样发炮，发炮基本无规律可寻。发炮要看僵尸的数量及种类，由于有梯子，这个阵型主要对付的僵尸为红白眼、炸弹僵尸、河豚、气球、冰车，其他僵尸基本无视。



1、2路前面两个忧郁菇，主要作用是对付发炮漏的僵尸和红白眼。漏的僵尸除炸弹僵尸和冰车会对阵型造成破坏外，其它一律无视。除非已经中了1炮白眼，基本无法砸到忧郁菇，除非白眼前面有其它僵尸挡住西瓜的攻击，白眼无减速，只要红白眼到达1-6位置，身体稍微靠前一点，忧郁菇就已经等不及了，马上开始攻击。至于红眼，最好是在忧郁菇前面放便宜的植物阻挡，让忧郁菇趁机攻击。水路的忧郁菇主要是保护春哥炮，也为了对付河豚僵尸和岸边的僵尸。如果水路被连爆，只要保护好春哥炮，可以慢慢补，因为这个阵型的节奏是非常非常的慢。可能是我一直玩无炮的原因，感觉打法算是比较安逸的。大家可以试玩一下，看看怎么样，随时欢迎你的任何意见或建议。

在经济允许时可把双头改为冰冻西瓜，更好地对付水路的小僵尸，也可以种两个小猫，进一步减少阳光消耗。因为只有在对付冰车、气球、炸弹僵尸和红眼等组合时的阳光才会大一点，加上过关速度非常慢，所以在面对其它组合时，阳光基本





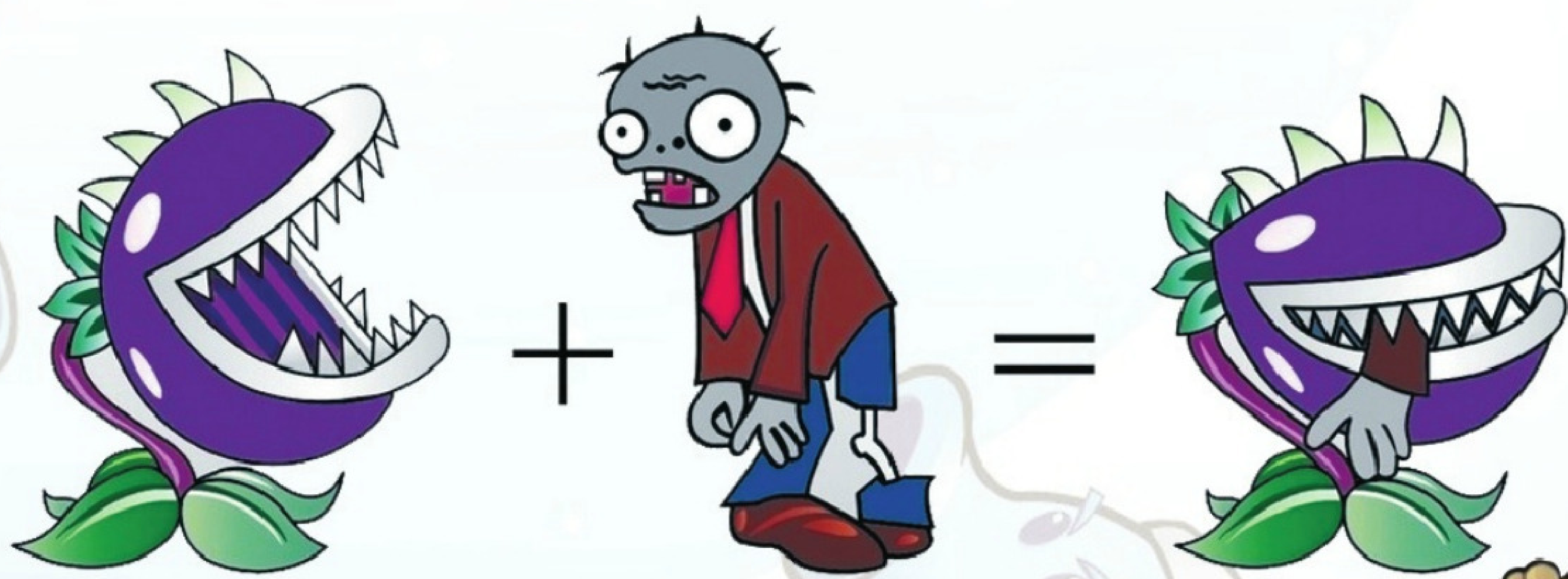

是稳步增长的，所以一个双头是足够的。如果某些关卡消耗阳光相对多，那么可以在陆路忧郁前种小向，或者将水路冰冻西瓜改为双头花。此阵型最难对付的是小丑和红眼，白眼，冰车次之。保证小丑走不到第5列，利用小丑特有的声音判断大堆的僵尸里面是否含有小丑。如果不小心被炸了忧郁，难度会上升，但也是可以补救的。在有梯子僵尸的关卡也是有一定的几率再搭建好梯子的，先铲掉水路的忧郁，种上冰冻蘑菇，补好陆上靠水路的忧郁，不要用咖啡豆唤醒，忧郁后的冰冻西瓜也最好铲掉，等到梯子搭在了忧郁后，在下一个梯子来的时候再补好冰冻西瓜及梯子，要注意别让跳跳僵尸和美式足球僵尸跑掉，可用冰冻蘑菇拖住杀之。补另一路就相对简单很多，甚至冰冻西瓜也不用铲。1、6路的冰车可以用地刺对付，2、5路的不用管。陆路第一列位



置最好还是放个地刺或者加强地刺，否则靠前的红眼丢到第2列无减速的BB僵尸还是有可能会损铲草车的，而小偷偷地刺时，只要冰冻时间够快，小偷刚下来就被冻住，地刺和忧郁是可以杀死它的，哪怕是只有普通的地刺，如果冰冻时间迟了，小偷是可以偷走普通地刺的，所以建议造加强地刺，就算某路被破，也可以争取时间补救。

阵型要点：

最好常备一个以上冰冻蘑菇，特别是对付小丑，一个字——拖。集中两批以上的僵尸一起消灭（对付红眼时有时可以一炮炸3批），这样4炮就可以达到一个循环。针对小丑和红白眼，冰车这些主要僵尸，其他的不用管。浪费的春哥炮不可多于两发。遇到难应付的组合，可在水路用毁灭蘑菇炸6路，4个位置加上4炮，可以循环再用。



玉米守线6炮、8炮阵图

两张图其实差别不是很大，只是炮的数量、发射节奏，还有一些细节上有点出入，所以就放到一起讲了。



6炮14玉米图

多重玉米的停滞效果在Endless中究竟可以起到多大作用，以及玉米有没有EL应用价值，就是这篇文章要阐述的问题。

还是先来介绍一下主角玉米吧。

这是一种神奇的植物，俗话说“光脚的不怕穿鞋的”，所以玉米不怕小偷抱、不怕MJ叫、不怕小丑炸、不怕IMP咬，没阳光种小向，想防空种莴苣，横竖100阳光一头，随你折腾。玉米的低成本赋予了阵型无与伦比的机动性，这是玉米守线对比其他阵型的最大优点——便宜。

我们用此阵型对抗红眼+MJ+杂鱼。毕竟红眼+MJ



8炮10玉米图

是有炮流很头疼的事情。

网上有不少视频，其中有一段是1素6炮守4线，虽然悲剧还是悲剧了一点，不过前排玉米一个都没掉就对了。还有一段视频是8炮守边线，话说8炮果然还是本行啊。

操作熟练之后，学8炮节奏手动炸僵尸包括炸小偷的可以自己观摩，基本是无失误。

现在我们来总结一下6炮、8炮阵的优劣：

没错，玉米是单体攻击，在非春哥输出场合，依靠玉米去抵御僵尸进攻是不现实也不合实际的。

但是，在以春哥为主的6炮或8炮输出场合，结果十分的诡异，在冰瓜减速后玉米的人品停滞让红白眼寸步难行（红白眼数量相比开炮前僵尸群明显降低），效果远远好于垫材及冰蘑菇停滞效果。

这也是本文，还有EL玉米作为一种另类存在的必要性——停滞作用其他植物无法取代。

没春哥的时候玉米不行，有春哥的时候玉米少了也不行，唯有玉米们站在一起，神的光芒才能照亮世界的每一个角落。

推荐使用场合：6炮或者8炮

推荐单线数量：3头以上

十炮手+梯子 手动无卡无伤阵型

如题，真的打了好多阵型。最开始是无炮的，自己打不到100，用了王子的阵，也是到了100后就很辛苦，精力不够，操作也没有王子那么好。

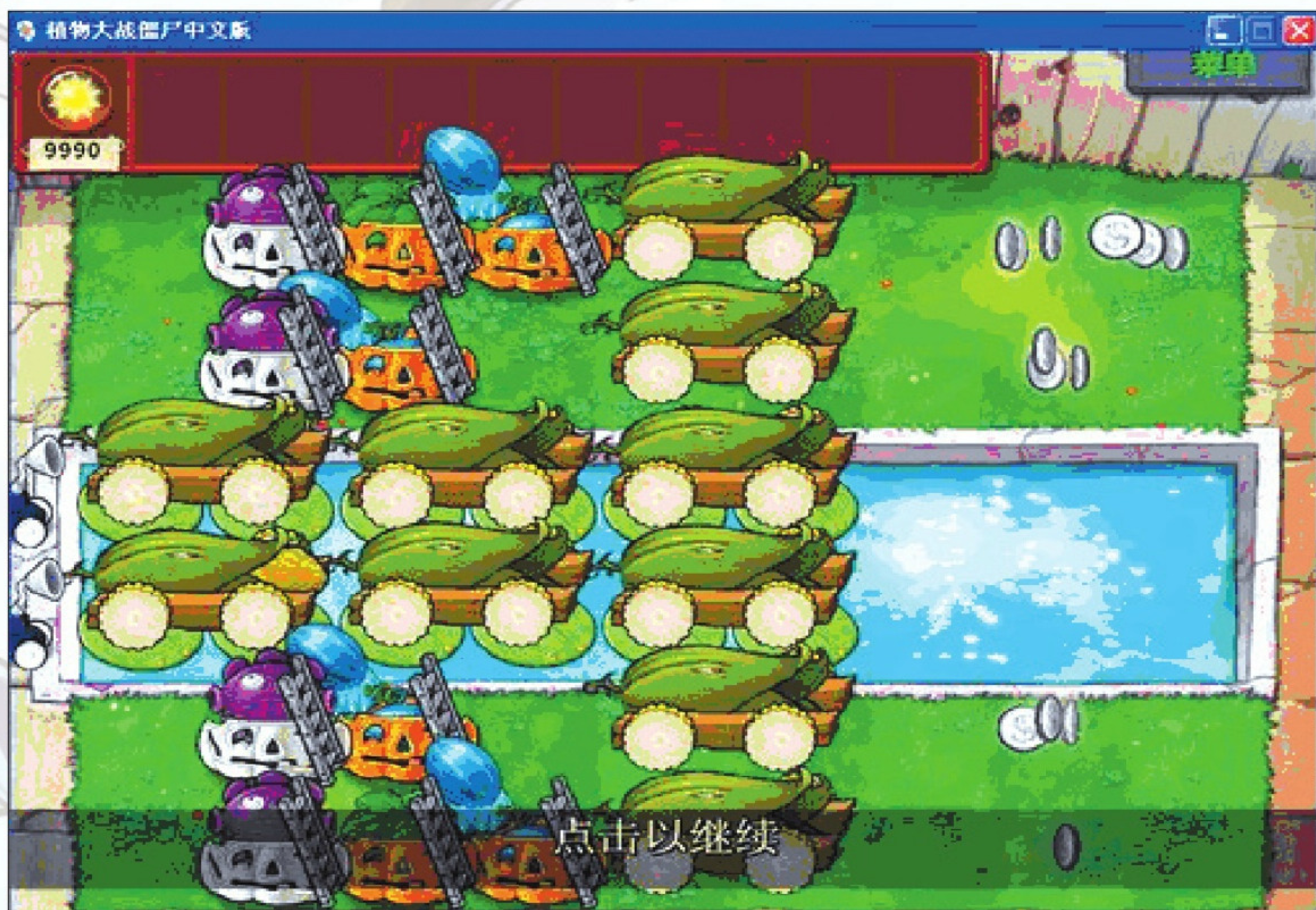
然后是3c妹妹的经典8炮，打到1000多，补南瓜壳与水路，忧郁被炸比较闹心。

看到天才们发明的梯子，终于茅塞顿开，弄了梯子8炮，开始时落点习惯问题，导致春哥被白眼的小鬼啃，向右挪了一格又遇到有海豚的情况，为了保证能够稳定循环不能提前发炮，导致红眼最后要放炮灰，不然春哥会被砸到。同时后

方一个忧郁会导致个别小鬼把保险的小车开掉。

于是变成现在这样：十炮！这回完美了，没有了发炮节奏的问题，也很好的解决了阵型的容错性，有威胁的只可能是海豚和伴舞，不过节奏已经好太多了，海豚要扔之前，MJ在8、9列之间的时候发炮就ok，对节奏的要求也不是特别严格了。

阵型图如下：



无冰瓜十炮阵打法

和各位分享一下《植物大战僵尸》无冰瓜10炮阵型的打法、经验。

10炮配合樱桃核弹等构成12炮的节奏，不搭梯子是因为搭梯子后imp有可能啃炮。

还有1路跳跳的问题，炮漏掉后貌似3曾也有危险……但是没试过跳过去……

若漏掉损车的话，就把上半场换成4曾，黑夜阳光菇换花，白天核弹换冰。那个核弹只是用来以防万一的，经济不足的话也可以换成花。

阵型图：





收获阳光速成大法

阳光在《植物大战僵尸》这款游戏中是至关重要的，不仅是生存利器，也是发展的关键所在。如何快速地获得较多的阳光是考验你能否顺利过关的首要因素，所以说怎么快速的获得阳光成为了玩家第一需要思考的问题，下面就通过表格与数据给大家全面的分析一下。

先介绍下这两种植物：

向日葵，成本50，每过一段时间掉一个大太阳价值25。

阳光蘑菇，成本25，每过一段时间掉一个小太阳价值15，过一会长大后掉大太阳价值25。

经过试验，阳光蘑菇掉落5个小太阳后会长大，且这两种植物掉落太阳的间隔完全相同。因为蘑菇只出现在晚上，所以可以排除天上掉下来的太阳的影响。又由于免费蘑菇的存在，开局相当一段时间内完全可以全力发展经济。







按每关开局50金钱计算：

若种1棵向日葵，则掉落5个大太阳，总共得到125，之后每次得到25。

若种2个阳光蘑菇，则掉落10个小太阳，总共得到150，之后每次得到50。

结论：此种情况下蘑菇完胜。

但是考虑到每次的收获与再次种植，以及蘑菇冷却时间的存在（这里假设除了开局的2个蘑菇外，冷却时间＝太阳掉落间隔），详见下表。

掉落太阳次数	棵数		种植完后剩余金钱		每次掉落收益	
	向日葵	蘑菇	向日葵	蘑菇	向日葵	蘑菇
开局	1	2	0	0	25	30
1	1	3	25	5	25	45
2	2	4	0	25	50	60
3	3	5	0	60	75	75
4	4	6	25	110	100	90
5	5	7	75	175	125	105

到了这时部分特殊僵尸也可能出现了，免费植物未必能够挡住，需要花钱购买攻击性植物，故不再继续计算。

由前表可以看出，到第四次掉落太阳的时候，蘑菇的每次收益已经小于向日葵，不过由于第五次后蘑菇开始长大，这个差距将逐渐缩小直至反超。另外我们假设的是冷却时间等于太阳掉落间隔，事实上冷却时间是大于太阳掉落间隔的，也就是说你可以更快更多的种植蘑菇从而提高收益。

唯一需要注意的是，由于蘑菇占据的空位比较多，需要合理安排位置。

总上所述，早期种植蘑菇有助于经济积累，然而由于蘑菇成长周期的存在，等到种植了7～8个蘑菇后有一定经济基础了可以考虑改种向日葵。



超级刷钱法

利用刷礼物法刷钻石。

哈，这你也信?



其实真正的方法是利用刷礼物法获得大量的巧克力后，在还原模式下把温室里的植物都伺候好了，利用蜗牛缓慢刷钱（巧克力可以让蜗牛保持清醒并加快蜗牛捡钱的速度，这里的钱要不快点捡是会消失的），然后选择主菜单或是直接退出即可。

快速买植物和养植物的方法:

当植物获得一个阶段的成长后就会暂停成长，过一段时间后才能重新灌水施肥。可以把系统时间随便改为除了今天的任何一天（改时间的时候不一定非得退出游戏或者退加主菜单，直接修改即可），然后就可以买新的植物和继续培养了，改3次可以让植物直接成熟^^。

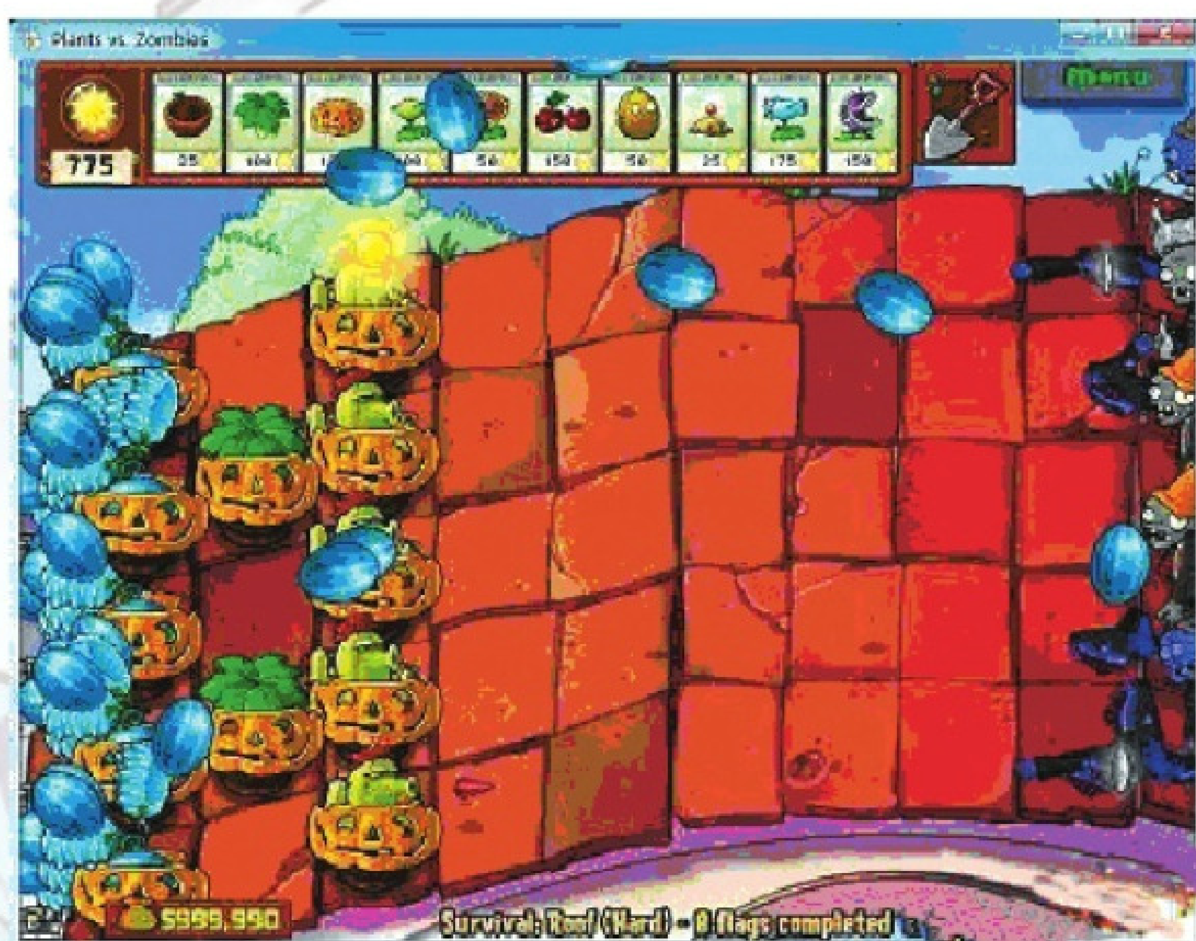
全自动"打"植物妙法

暂且以survival：roof（hard）为例，这里掉落第五横排的植物。

首先，登录游戏（我用的是窗口模式）。

然后，打开植物大战僵尸辅助工具下载V2.6（感谢作者提供这么方便的东西）。

进入survival：roof（hard）这一关，在修改器上开启重叠放置和不要冷却时间，开启自动收集资源（即F2，F7和F9）。



接下来，疯狂摆植物吧！如图，我摆的是1排冰西瓜作为dps输出（其实每格有10个），再加上保护植物的花和对付气球僵尸的就可以了。这样一直玩到survival的第8波结束，然后选植物在进入第9波开始之后，在西瓜刚刚要砸到第一批出来的僵尸的时候，按ESC，退出。

找到存档文件，plants vs zombies/userdata/

game1_10.dat是这关的存档（98和XP用户在游戏安装文件夹里，Vista和win7在c:\C:\ProgramData\Reflexive\PlantsVsZombies\userdata或者C:\ProgramData\PopCap Games\PlantsVsZombies\userdata(取决于你是哪个版本的游戏）。

右键点击这个文件，选择属性，改为只读。

接下来，就要动用强大的按键精灵和变速齿轮了。

我是用按键精灵录制两个动作，即点击survival里的roof一关，和点击接下来的continue，反复播放（录制之后可以像我一样，其他的语句删掉，只留下移动鼠标，延迟Nms和鼠标单击这样的语句）

打开变速齿轮，运行刚才按键精灵的脚本，好了，向着花室奔跑吧！



不可不知道的植物用法

英文后面的“（夜）”表示只能晚上使用；“（水）”表示只能在水上使用。列数是以游戏内植物仓库的列位为准。

第一列

Peashooter（豌豆）： 射出碗豆攻击敌人 一次一颗

Sunflower（向日葵）：

生产额外的太阳（可用最后一列的Twin Sunflower升级）

Cherry Bomb（樱桃炸弹）：

爆炸攻击周围九宫格的敌人

Wall Nut（坚果墙）：

阻挡敌人，初期搭配食人花非常好用

Potato Mine（马铃薯地雷）：

地雷，从设置到产生功用之间的时间有点长

Snow Pea（雪豌豆）：

射出冷冻碗豆，有缓速功能

Chomper（食人花）： 可以一口咬掉敌人，

但要一段时间消化后才可以再次攻击

Repeater（重复豌豆）：

射出碗豆攻击敌人、一次两颗（可搭配Galting Pea升级)

第二列

Puff–shroom(夜)（粉扑菇）：

不用太阳就可以盖但是射程很短

Sun–shroom(夜)（太阳菇）：

一开始都只会生产小太阳（15），长大后生产太阳（25）

Fume–shroom(夜)（毒菇）：

毒气直线攻击，可以穿透僵尸手上的门

Grave Buster(夜)（坟墓克星）：

种在墓碑上，能移除此坟墓



Hypno–shroom(夜)（催眠菇）：

可以让一个僵尸倒戈，强力推荐用来对付强大的僵尸！

Scardy–shroom(夜)（胆小菇）：

攻击距离长，僵尸来到面前时会停止攻击乖乖被吃

ice–shroom(夜)（冰菇）：

可以全画面暂停僵尸的活动

Doom-shroom(夜)（核弹菇）：

大范围爆炸攻击，

爆炸后地面会有一阵子不能使用



第三列

Lily Pad(水)（荷叶）：

盖在水面上后可以种植其他植物

（可用最后一列的Cattail升级）

Squash（怒面瓜）：

攻击身边的敌人，几乎对所有敌人都是一击必杀，

种植后只能使用一次

Theatereepr（三倍豌豆）：

一次射出三颗碗豆攻击三列的敌人

Tangle Kelp(水)（水雷）：

种在水里，对水中敌人一击必杀

Jalapeno（辣椒）：

攻击一整列的敌人，

几乎对所有敌人都是一击必杀

Spikeweed（荆棘）：

敌人经过会损血，可用最后一列的Spikerock升级。

Torchwood（火树）：
所有经过他的碗豆都会变成火球攻击，
搭配三倍豌豆有强力效果
Tall-nut（高坚果）： 撑竿跳、弹力车僵尸跳不过

第四列

Sea-shroom(夜、水)（海藻）：
水上版的Puff-shroom，免费但射程短
Plantern(夜)（灯笼）：
可以照亮迷雾，在破壶小游戏里还可以照出未破的壶内物
Cactus（仙人掌）：
吐针攻击，同时对绑着气球的僵尸空军有攻击能力
Blover（幸运草）：
吹出强力的风，可以把气球僵尸空军吹走和暂时吹走迷雾
Split Pea（双向豌豆）： 同时对前后发射出碗豆
Starfruit（星果）： 一次对五个方向射出子弹
Pumpkin（南瓜灯笼）： 加强单位的护甲
Magnet-shroom(夜)（磁铁菇）：
可以吸走敌人的装甲(可用最后一列的Gold Magnet升级)

第五列

Cabbage-pult（白菜投石器）：

投出白菜，是最初阶的投石器

Flower Pot（花盆）：

在屋顶战一定要有花盆才能栽种植物

Kernelo-pult（玉米投石器）：

低投出玉米粒或奶油，奶油可以暂时停止一名敌人的行动

Coffee Bean（咖啡豆）：

可以在白天使用以叫醒夜属性的植物

Garlic（大蒜）：

可以臭到僵尸，让僵尸转换走道

Umbrella Leaf（伞叶）：

抵挡任何从空中攻击植物的敌人，

有效范围九宫格

Marigold（金币花）：产生钱币

Melon-pult（美浓果投石车）：

投出美浓果，九宫格范围攻击，

并可用Winter Melon升级



第六列

Galting Pea（强力豌豆）：

升级重复豌豆，可一次射出四颗碗豆

Twin Sunflower（双倍向日葵）：

升级向日葵，太阳生产*2

Gloom-shroom（暗菇）：

升级毒菇，可对周围九宫格发出毒气

Cattail（香蒲）：

升级荷叶，发出和Cactus一样的刺，不过是追踪攻击

Winter Melon（冬天美浓）：

升级美浓果投石器，丢出的西瓜有范围缓速的功用

Gold Magnet（金磁铁）：

升级磁铁，自动收集钱币



Spikerock（刺草）：

升级荆棘，可刺破开车的僵尸的轮胎

Cob Cannon（玉米炮）：

升级前后相邻的玉米投石器，

追踪飞弹攻击(手动)

无向日葵五卡流过关法

首先是开局，选卡后因为不用种向日葵，所以除了点阳光之外是没有任何事情做的，在第4个僵尸出现之前，经济应该是这样子的，如图1。反正在上图时已经有100阳光，为了面子上不那么难看，我迅速激活中路的磁



图1



图2

铁，然后马上多捡了25阳光,在第5路放上大蒜，保住了本次试验里的唯一一辆车。然后继续无聊的捡阳光，无聊的种大蒜，无聊的种磁铁，在第一波FLAG来到之前达成以下阵型，如图2。

在第一波FLAG之后，很快就把最终阵型完成了，话说在左图的时候，放上那个最后的75块的咖啡豆上去时还真有点郁闷的感觉。如图3。



图3



图4

第二波FLAG来了，阳光绝对用不完，所以为保险起见，建议把三个大蒜都换一次，换成新的，那就保证能用到过关也不用换了。如图4。

最后一波FLAG，僵尸真多啊，成群结队而来呀。呵呵，可是在磁铁之下都成普通僵尸了，完全不是玩家对手。见图5。轻松过关。见图6。

总结：

这种过关方法成功率100%。本人已试了多次，需要注意的有两点：第一，不要买200的那个钉耙。原

因是秒杀第一个僵尸将会使第二个僵尸出现时间提前，造成25阳光的差额。第二点需要注意的是，最后一波有时候4个跳跳僵尸都会全在上路的情况，这个时候，第一路加上第三路一共3个磁铁是不够用的，要马上铲掉一个已经吸到铁棍的磁铁，迅速再种一个并激活——这是在这个方法里唯一可能导致失败的地方。



图5



图6

快速僵尸关无向日葵五卡流，过程不贴了。之所以要带上荷叶，是因为有海豚僵尸，用来骗它把海豚扔下的，非要不可。本来水里的车是不用丢的，但由于这个本身的速度是正常的两倍，而且我再开了2倍速，一时没注意就丢了辆池塘清理车，纯属意外，呵呵。陆地上的车好命的话应该可以保留一辆，通常情况下会全部丢掉。不过不影响过关。

隐藏僵尸出现的位置

隐藏僵尸在第二遍游戏的4-10，就是那版全黑，只有当有闪电的时候才看得出的那关。那个雪人被打掉一个胳膊就会逃跑，不知道是否一定要打掉才进记录。反正那版过了，雪人僵尸就在图鉴里面了。之后还会出现在生存模式最后的Endless关。

最终Boss小技巧

当boss低下头攻击的时候，分别会吐出火球和冰球，两种球都可以消灭你一整行的花盆和植物。

当火球出现的时候，马上在任意一个花盆中放下冰蘑菇，即可消灭火球。当冰球出现的时候，马上在冰球出现的那一行，放下辣椒，即可消灭冰球。

用这种方法就可以大大减少花盆和植物的损失，尽快通关

PS.当冰蘑菇爆炸时，会冻住所有僵尸，也包括boss！

所以，如果有多余的冰蘑菇，一定要在boss低头的时候多用一个，让boss冻住，好多打它几次。

《植物大战僵尸》挑战模式最佳阵型

笔者之所以认为是最佳阵型有以下3个原因：

1、水路很安全并且提供大部分的伤害输出，前面的6个喷喷加上2个冰西瓜确保了水路的绝对安全（唯一对手就是自爆僵尸）。玉米炸弹位置绝对安全也是最高伤害输出。



2、陆路后面的2个喷喷确保了倒数一二三排的安全，绝对不会出现南瓜补不过来的现象。众多冰西瓜提供和伤害，对于大部分小怪都是秒杀，（如果是边路5，6个红眼叠在一起，只要放3个便宜货，冰西瓜就能搞定，

当然正常情况下是要使用炸弹的）。那个“遮阳草”可以免疫投石机。

3、4朵双头向日葵使得这个阵型走上了可持续发展的和谐之路，一般情况下只要补南瓜和扔炸弹，所以钱基本是满的。遇到疯子僵尸发飙才是真正需要花钱的，但是不是太变态也还可以应付。(就遇到过2关内被炸掉7个喷喷的，还有冰西瓜也有损失，那时花了5，6盘才把经济恢复过来)。

在199关的时候死过一次，以后虽然存档不断，但是从未死过。玩过的都知道400多关是个什么样的时间概念吧，我也没无聊到作弊的程度，阵型就是这个下图这样子（地刺可以不需要的，当然遇到怪物很弱钱又很多的情况可以把地刺补上，图中的上关补上了3个地刺，这关遇到巨人和红眼都没被毁）。

迷你游戏“僵王博士的复仇”

开局哪路僵尸哪路植物，且迅速摆花盆植物，摆满斜坡。火球冰菇灭之，冰球辣椒灭之(在同一行)，且BOSS低头时用冰菇和辣椒可以最大程度提供伤害。一路一两个西瓜足够，剩余的花盆植物留着扔车时迅速重建即可。



迷你游戏“坚果保龄球”

在红线以内放墙果，普通墙果滚动杀死僵尸(然后反弹)，红色的爆炸墙果遇到第一只僵尸时爆炸(3*3)。

前期等僵尸靠线或传动带满了再打，可以消耗更少的墙果，且要保留爆炸墙果应急或每波僵尸是快速杀死更多僵尸。

另外，并不是每次选择第一只僵尸就是最好的，应该尽量选择反弹次数多的地方，节省墙果。



迷你游戏 “雨中种植物”

天上掉下各种各样植物(包括金盏花……)，大概也就墓碑、咖啡豆、花盆和莴苣除外了吧。还是RP关，随便摆吧，别把冰豌豆和火树摆在一块就行。

至于灯笼的安放方式有2种:

1.在2-9，5-9放置大蒜，2-7，5-7灯笼。

2.2-7、5-7直接放灯，周围保护性植物(如此图2路)。

PS：此关不需要灯，随便摆即可。



迷你游戏“宝石迷阵”

这一关全屏全是植物，随便拖，3个或以上同种类植物一条线的消失并获得阳光，75个配对过关。

这“宝石迷阵”的玩法一样，快速配对是致胜的关键，主要考验玩家手疾眼快。

植物的升级顺序：大喷菇→大墙果→双枪



迷你游戏 “隐形食脑者”

僵尸们从哪来的隐身衣，连看都看不见？幸好能打……卡片有豌豆、冰蘑菇、墙果、窝瓜、玉米、荷叶。

刚开始豌豆玉米墙果把4条陆路封好，前期听到铁桶僵尸的声音窝瓜秒之，海豚注意落下的水花，然后用荷叶，冰车用窝瓜，必要时用冰蘑菇察看情况(水路注意冰化掉时的位置)。



迷你游戏“看星星”

场地中有星星图案，全填满星星（杨桃）即可过关，否则永远过不了。这一关其实很简单，僵尸来时在上下两行任意一行放星星即可。

填星顺序：4列→5列→1、2列→6列→7列

PS：不放心的话就放一排墙果吧。



迷你游戏“僵尸水族馆”

这一关的场景是“怪怪水族箱”。

首先点场景，给僵尸喂脑子——否则就会痛苦地死去，僵尸产出阳光可以买更多僵尸和奖杯，1000阳光过关。

会玩怪怪的不用说了，不会的也很简单，一点点给他们喂，五六只僵尸就可以顺利过关了。



迷你游戏“小僵尸大麻烦”

这关里全是超小号的僵尸，普通僵尸3下豌豆打死……

开始不用急，因为路障也是10下打死，慢慢等即可，实在不行樱桃炸，墙果先从水里放，摆满4列豌豆就差不多了，如果出现N只橄榄球一路那还是炸吧。



迷你游戏“保护传送门”

场景中有2对传送门，经过某个门的植物和僵尸会传送到另一个门，每隔一段时间某个门会更换位置。

1列全放仙人掌(不然气球飘你家)，234列随便摆，保证1列火树1列墙果即可。开始要注意，1路来僵尸在2路火力，5路来僵尸在4路火力，后期就不用了~

PS：未击落的空中气球樱桃炸吧



迷你游戏“雪橇区”

蛋疼的关卡来了……4列都有一半冰道，这还不重要，重要的是超多冰车雪橇……

如图为最简单过法。开始2列小向，第一辆冰车地刺扎之，否则Restart吧……来了雪橇没关系，先上2个地刺，向日葵被吃再继续上即可。然后就是傻瓜过法，消耗一个补一个。海藻不用说，CD了就放即可。



迷你游戏“跳跳舞会”

一大堆跳跳僵尸，使此关对于新手来说相当蛋疼。

开始猛种太阳花，前期几只僵尸窝瓜大墙果交替，大墙果时注意放卷心菜即可。后面成型以后陆续换西瓜，其实不换也可以，不过换成西瓜比较保险。





自从《植物大战僵尸》风靡全球之后，其花俏的周边产品就像雨后春笋一样，争先恐后地呈现在玩家面前。今天，就让我们一次看个够吧~~

















植物大战僵尸

周边SHOW











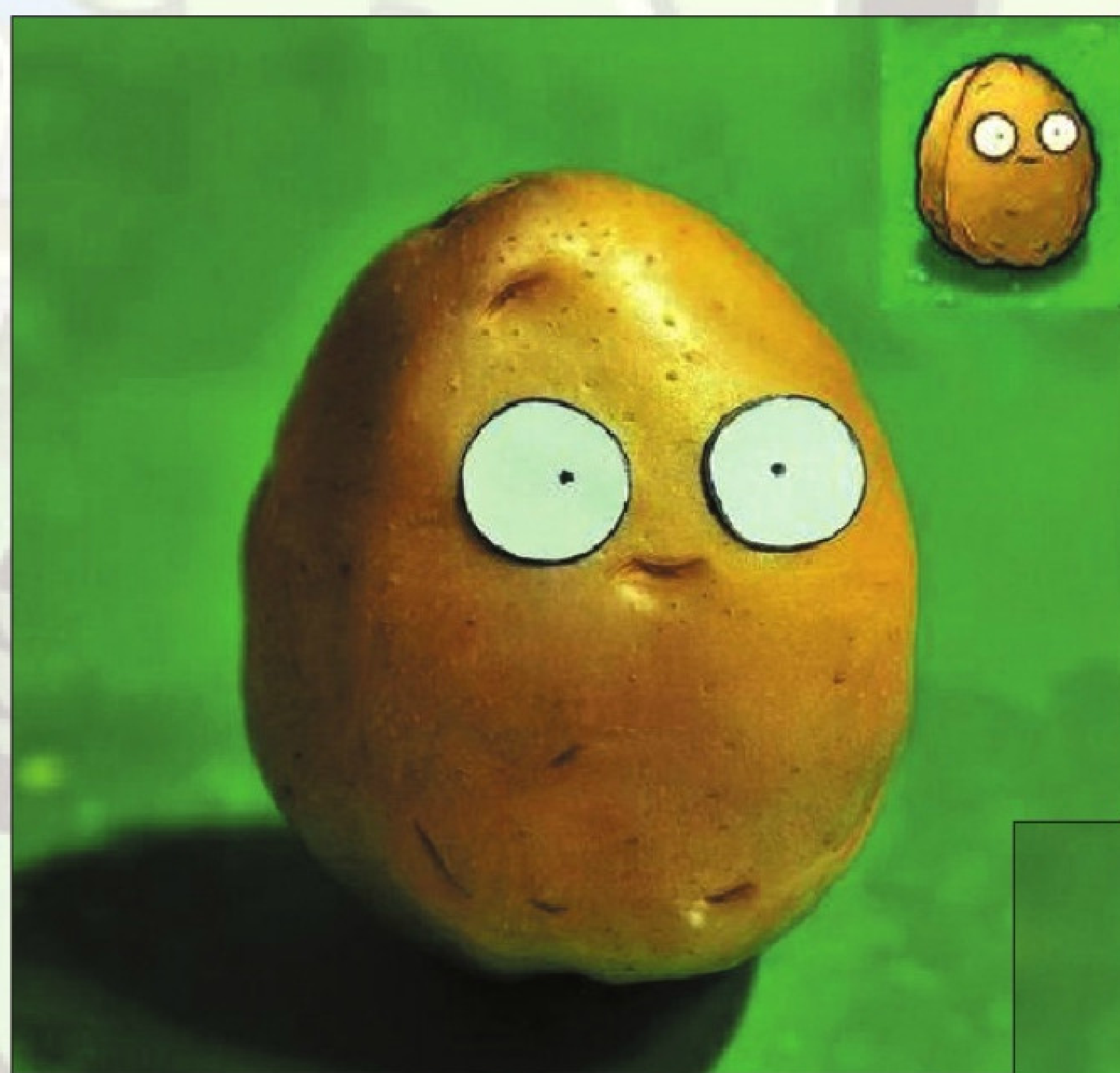


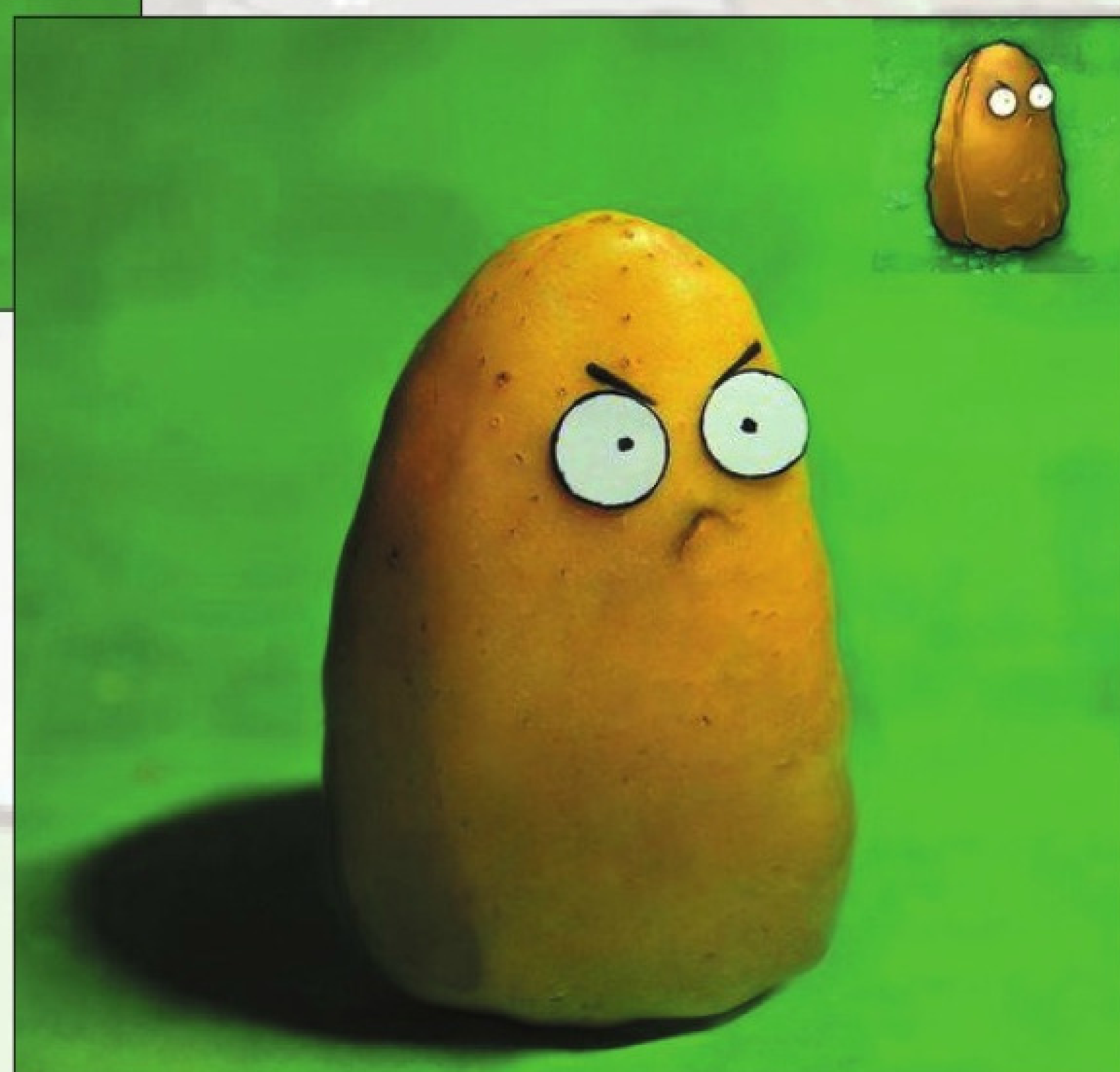




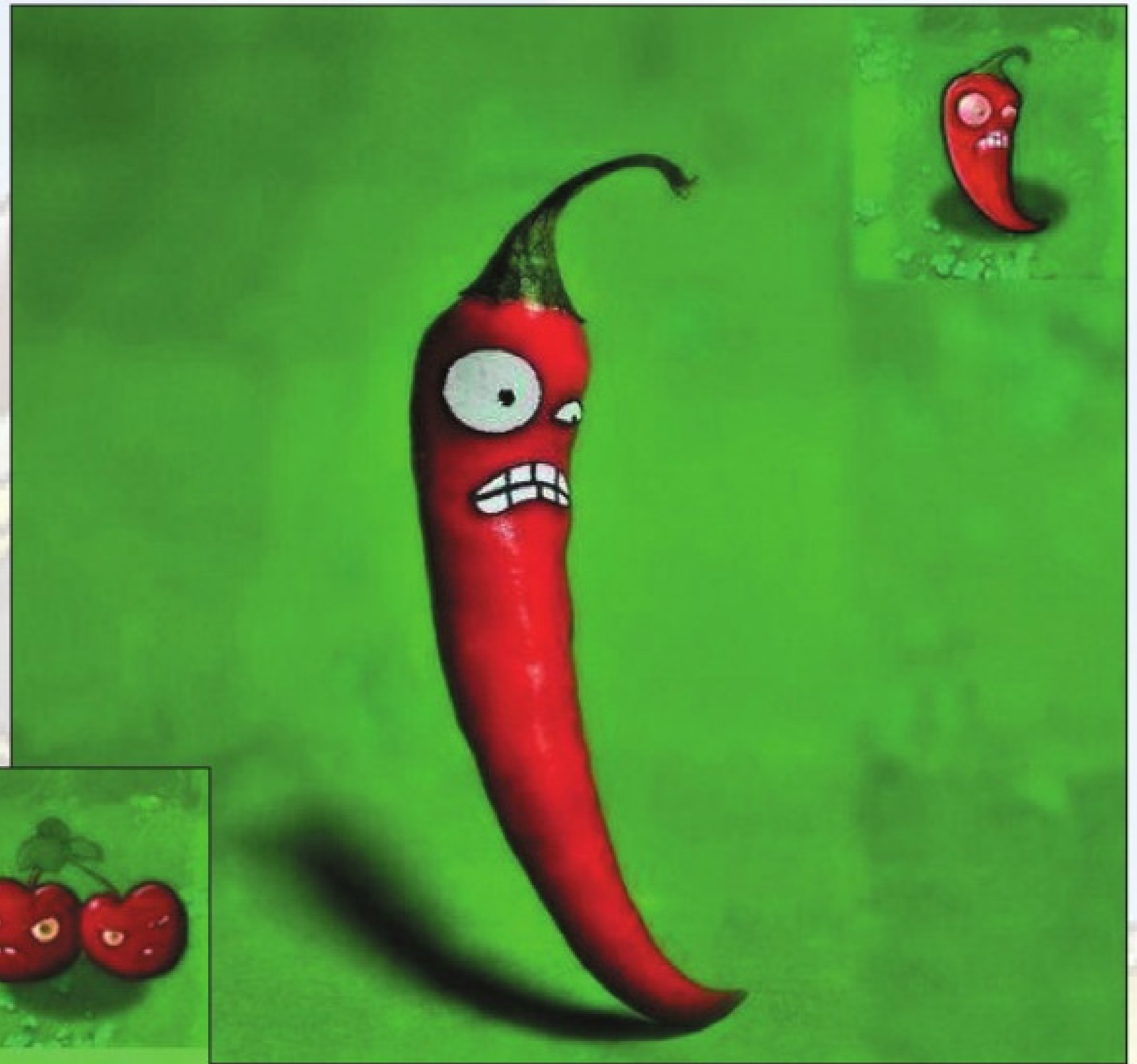
用蔬菜做出搞怪《植物大战僵尸》小玩偶

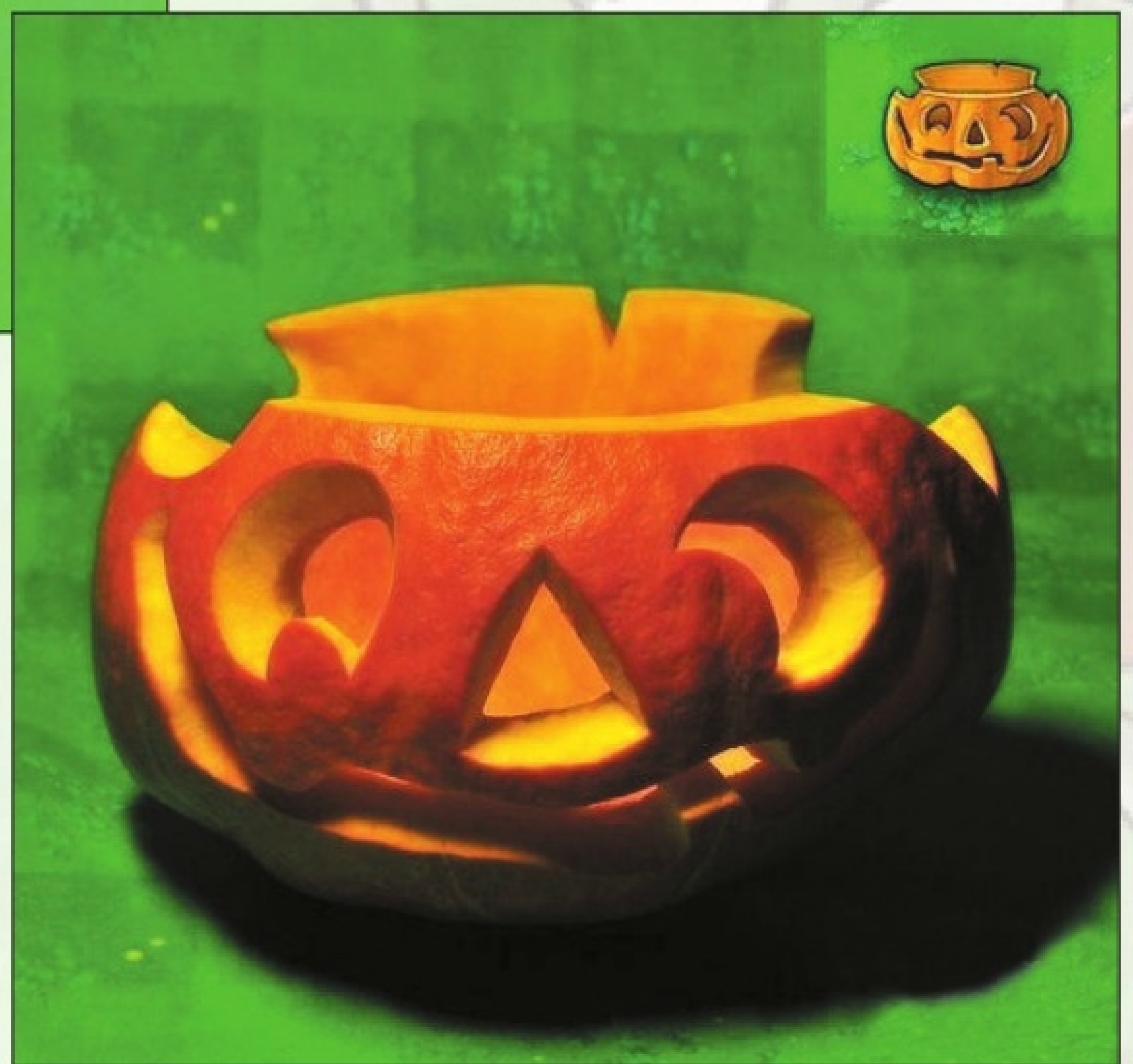
《植物大战僵尸》是一款风靡全球的益智策略类塔防游戏，从2009年开发至今，拥有全世界无数的粉丝！近日，有玩家用蔬菜做出实物。现在我们就一起去看看这些超级可爱的搞怪小玩偶吧，保证令你爱不释手！





简单又好玩，还等什么，你也试试做出属于自己的那一个搞怪小玩偶吧！

超可爱毛绒玩偶



















《植物大战僵尸》窝瓜软陶制作过程全揭秘

现在心灵手巧的玩家越来越多，制作属于自己的游戏周边成了很多玩家在游戏外的另一种乐趣。







先準備好製作窩瓜能用到的軟陶泥和工具。
用擀棍把軟陶泥壓在一起，調配出窩瓜的顏色。





取適量大小，捏成圖中基本形狀，然後用造型針的側背壓出窩瓜的輪廓。





上下壓出窩瓜的外形，用大的造型針在頂部輕壓，準備粘窩瓜把兒~





用細針畫出窩瓜嘴巴的形狀，用中號針做嘴角的圓滑過度。
整理好造型準備做眼睛。





眼睛分兩個層次，先粘貼深顏色的眼圈，再粘貼白顏色的部份，最後粘黑色的眼珠。





整理下表情和細節，窩瓜就製作完成了。

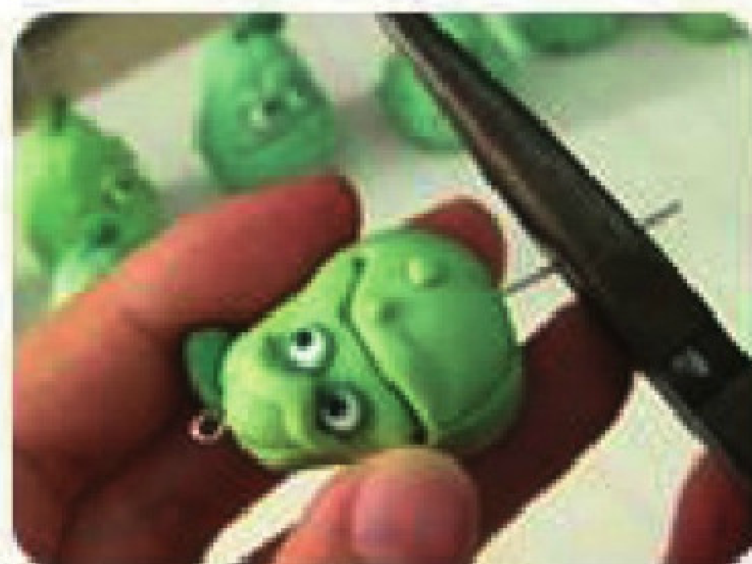








如果準備做成飾品掛起來，要在烤之前插入9字針。
送入烤箱，120° 十分鐘左右，熱乎的烤窩瓜出爐，哈哈，不要燙到哦~







用鉗子剪掉多出的部份，用圓嘴鉗子把底部彎成圈，穿上鈴鐺做裝飾。







連接珠鏈和吸盤，窩瓜吸貼掛 就製作好了~











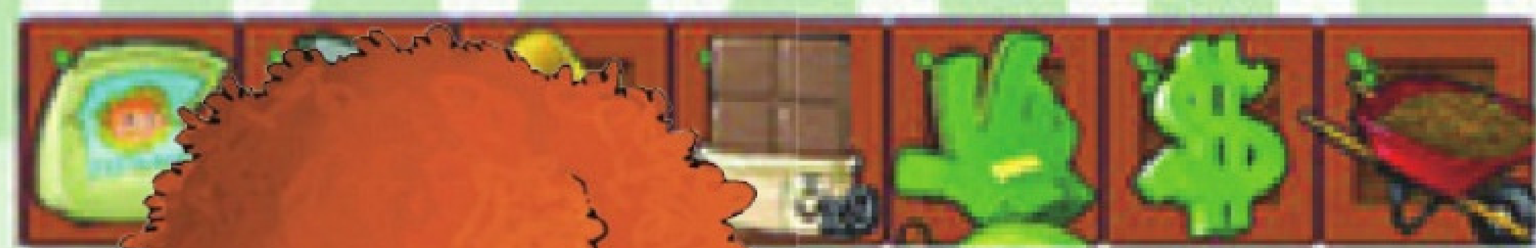




相关的制作配件









開心一笑












坚果的秘密武器

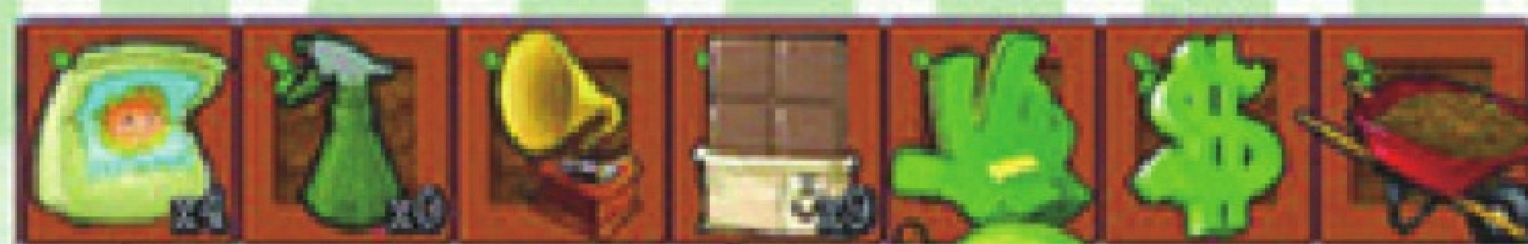













这么小，塞牙缝
都不够


这个也小
吃得不过瘾


我大嘴还能吞下
比这还大的


那这个呢？



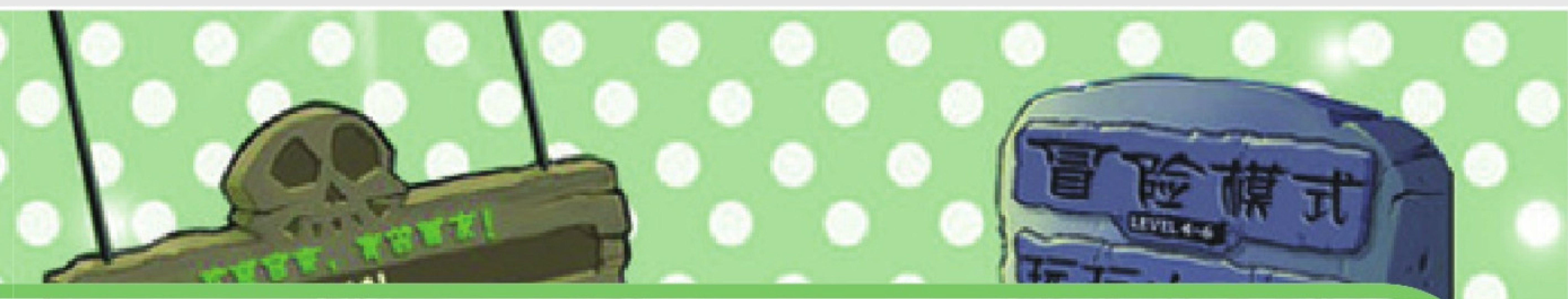



小金，我们交往吧？
…………


你不愿意吗？
我可以给你阳光！
我有喜欢的人了~


啊？谁啊？
………金盏花

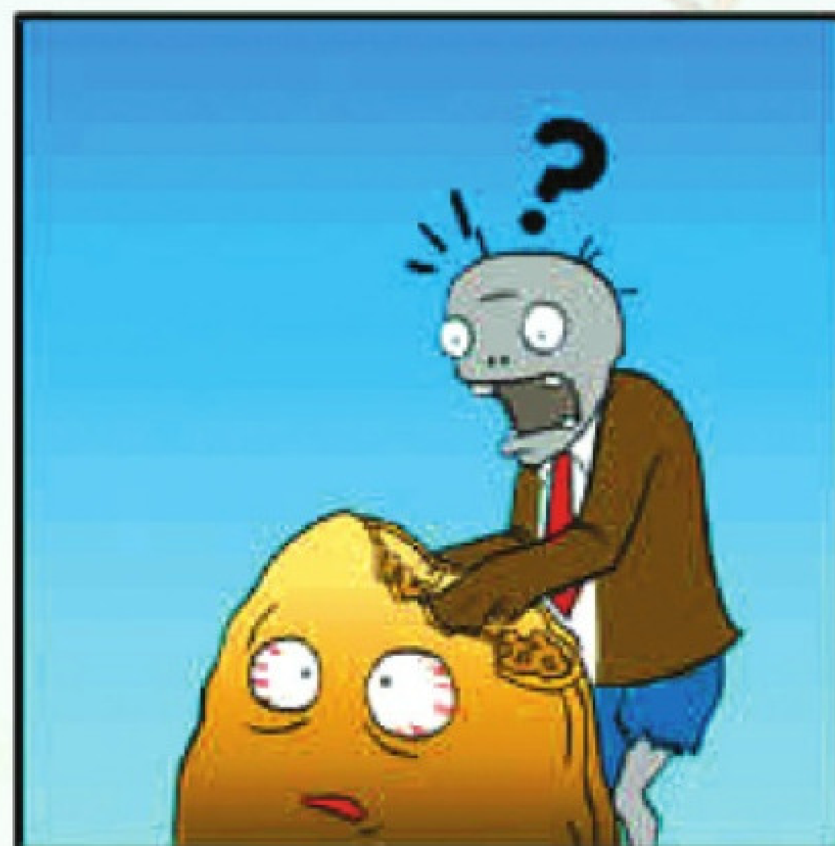

为什么？
因为我是吸金磁，
不是吸阳光的~

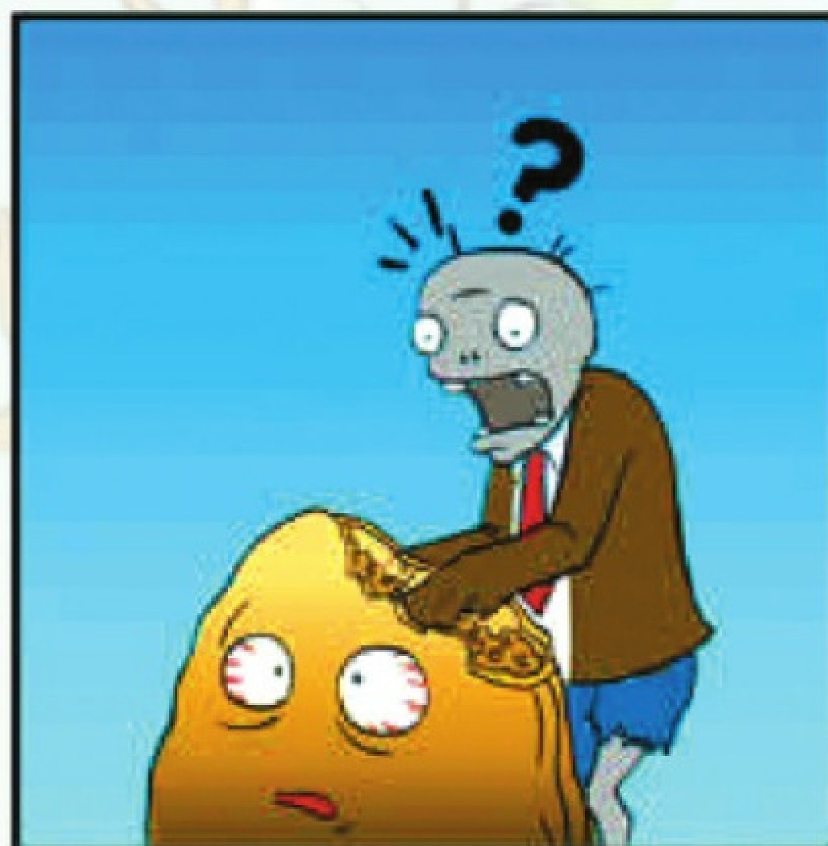


再来一个！

















掘地僵尸来啦！
非常戴夫



喔！
哇阿！
主人救命阿！



晕
晕



喔！



插入
拍



不要小看人类了！
哇啊！
潇洒
砰




冒险模式

小人物其职


小葵，我在张导那里应聘成功啦！
好棒啊！你演什么啊？


皇后娘娘……
好厉害啊！


的丫鬟……
也行啦，要从小事做起。


养的一朵花。
…………






我们都是有车族！
美女就嫁有车族！


有车有什么了不起的！
老子有更厉害的！


那你有什么？


我有它，就有工作！
没钱的时候可以出去要饭！
哇哈哈哈……




小米，借我点钱吧


你的工资不低啊，
怎么老是缺钱呢？


家家有本难念的经啊！


戴夫那个死胖子
每回都跟我要双倍的房租！



各取所需




小葵，
听说最近女人都很拜金。


你拜金不？
我啊，不拜金啊。


我就说嘛！
小葵和别的女孩子不一样。


葵葵，你在吗？
阿，我在，我在～







结果很给力

我要跟你离婚，离婚！！



怎么了，亲爱的？
发生什么事了？



你以为你干的好事，
我不知道吗？！



我只是路过……



说！那小孩儿哪儿来的？

…………



说了多少回了，
近亲不能结婚！



忏悔中……



根据科学研究，近亲结婚
会有很糟糕的后果……

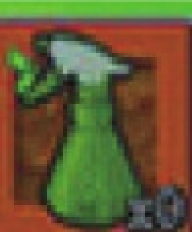


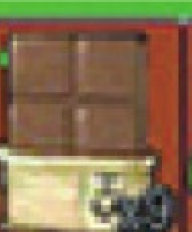
连体婴儿的诞生



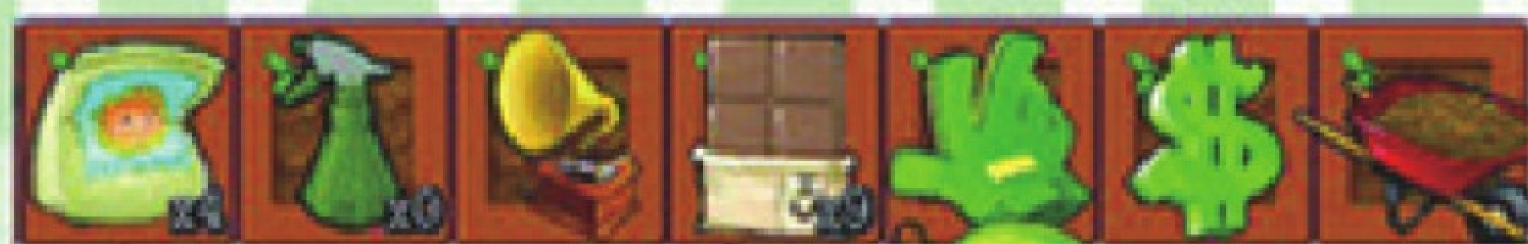










当没坑人……



跟我交往吧
不要！



跟我交往吧，我很温柔的
走开！



哇啊啊，没有人要我
SSSSSSS……



背着那么大的孩子出去，
有人要你才怪！






冒险模式
LEVEL 4-6

吃与不吃


饿~~

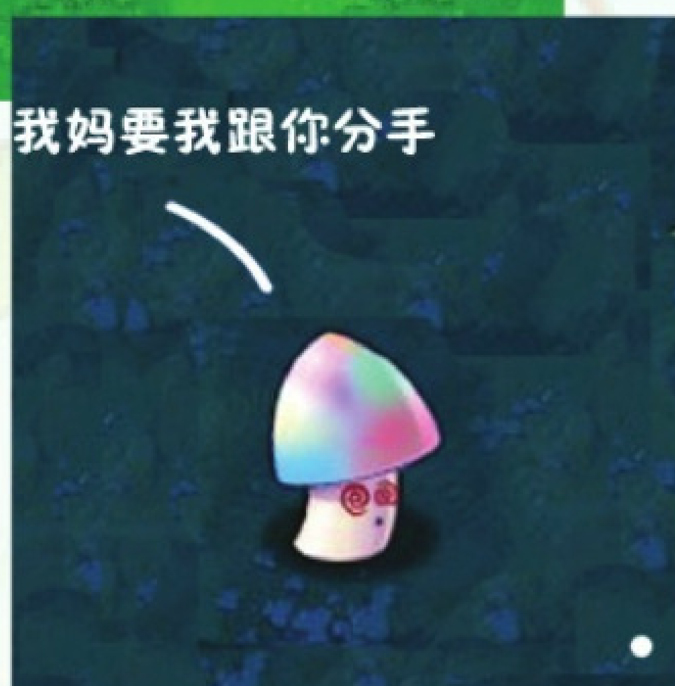

好吃的~
:)
路过


!

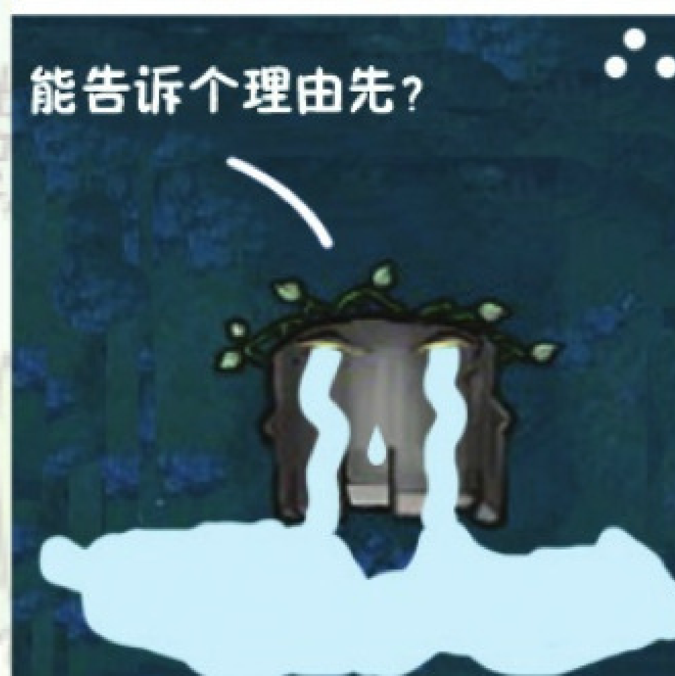

想吐~~
从不洗澡





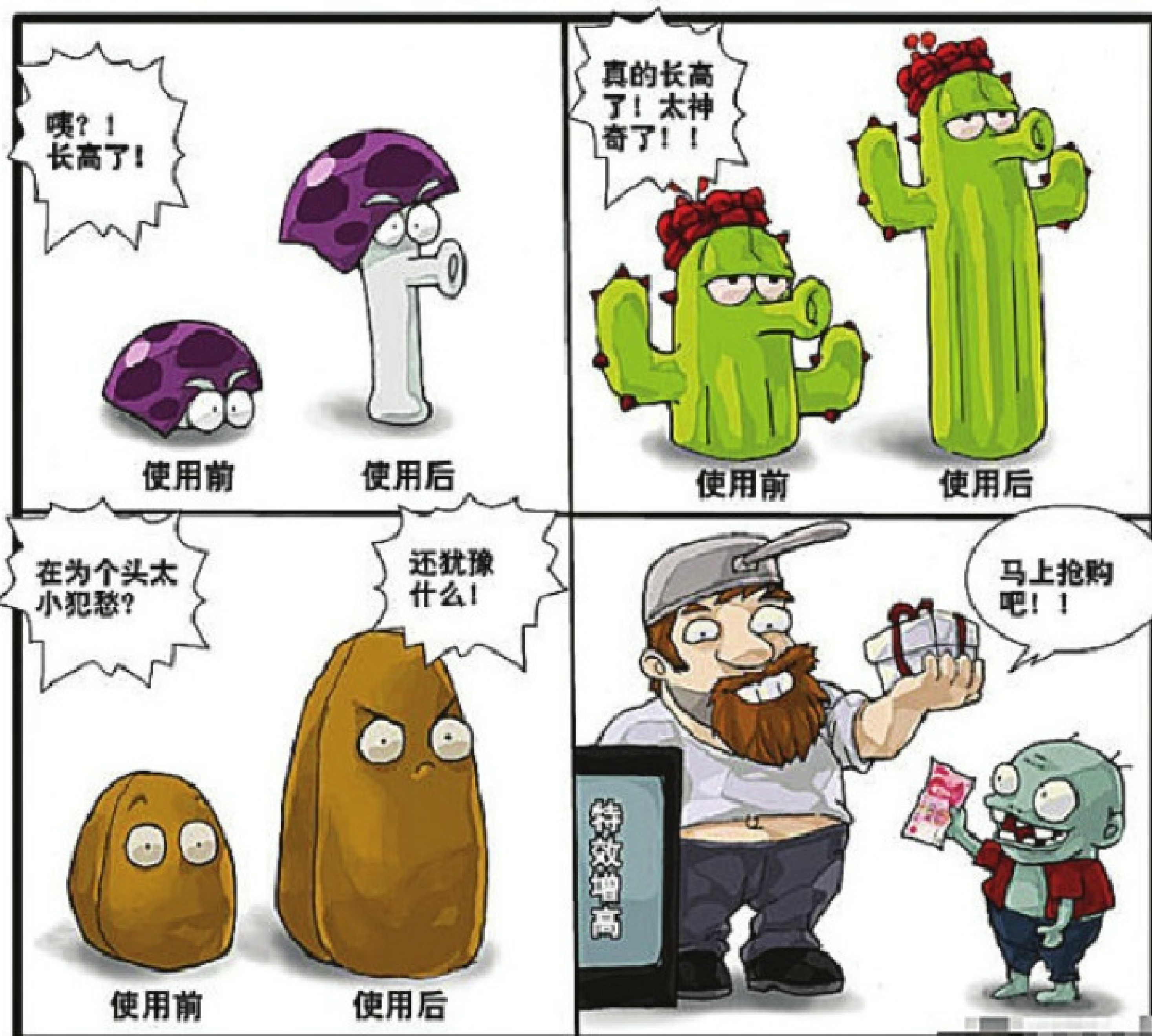

我妈要我跟你分手




能告诉个理由先？

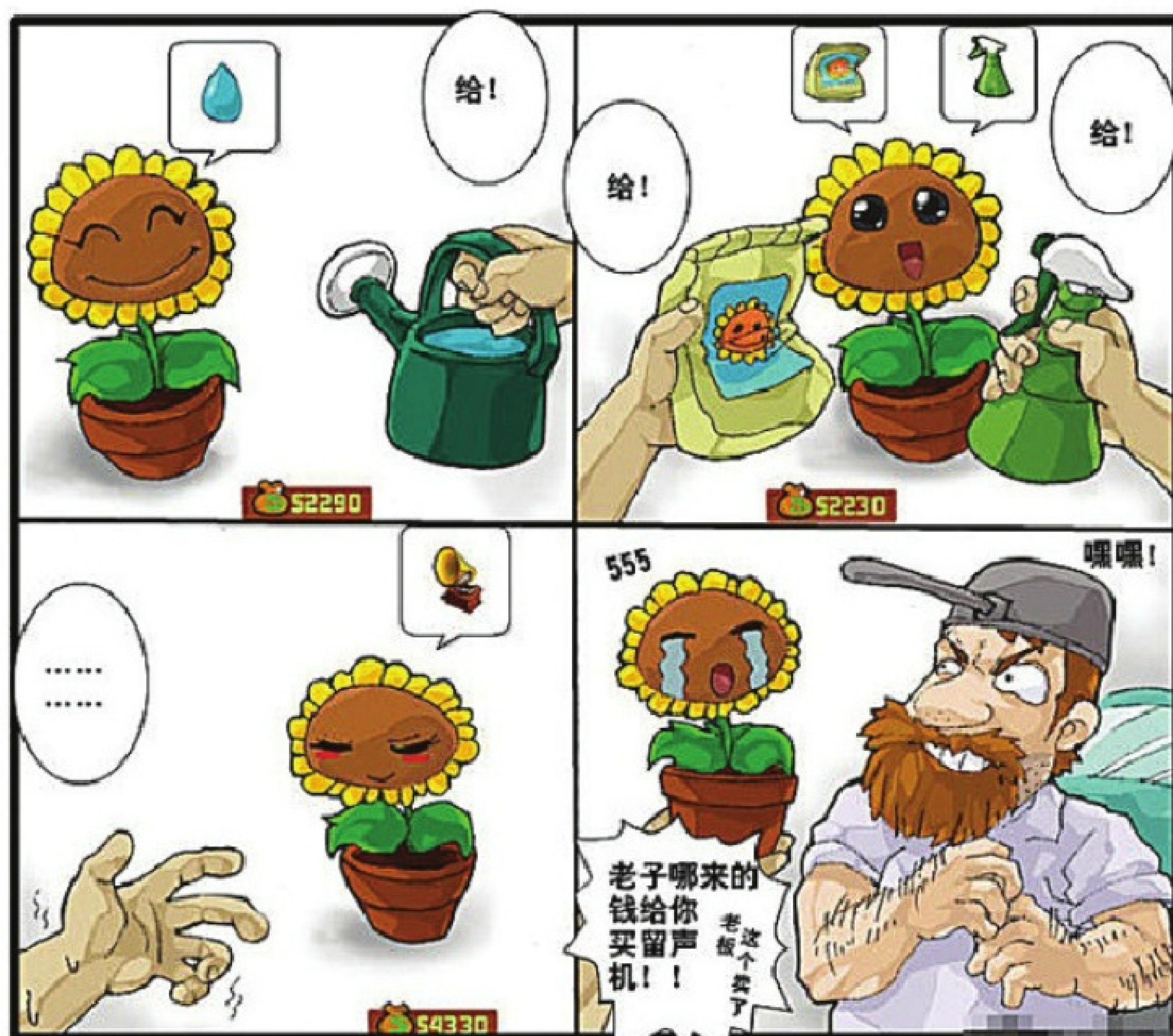

她说你饮食不健康，
将来生个孩子容易得结石！




咦？！
长高了！
使用前
使用后
真的长高了！太神奇了！！
使用前
使用后
在为个头太小犯愁？
还犹豫什么！
使用前
使用后
特效增高
马上抢购吧！！






给！
$2290
给！
给！
$2230
……
……
$4330
555
嘿嘿！
老子哪来的钱给你买留声机！！
这个卖了
老板




没来的请举手!

现在开始上课,
没来的都给我把手举起来!



没来的怎么举手啊?

是啊是啊!

没法举嘛!



咳咳,都安静点!
那么,没来的喊“到”好了!



………………






绝对防御


♪


爹地！你今天
不用杀僵尸吗？


一个星期也
不用杀了！


抗咬韧性：99999
So I've heard about this
"winter" dealie. Can't say I'm
looking forward to it.
……
啃
啃
啃
啃
啃
啃
啃
啃





爱吃榴莲的僵尸

咔叽
咔叽
咔叽
咔叽
大蒜快啃完啦！

这是…

登登！
榴莲！
125

咔叽
咔叽
上啊！榴莲！
沙
一神奇宝贝？！

呕！

喔哇~~~！
哇哈哈哈！
果然有效呀！

咔叽

爱！

糟啦！
狂啃
咔叽







蜗牛，醒醒了！



下雨了，快醒醒！



捡钱了，捡钱了！



吃巧克力了！
巧克力呢？





早啊，智障僵尸！



早啊，智障僵尸！



老子是路障，路障僵尸！！！
…… ……









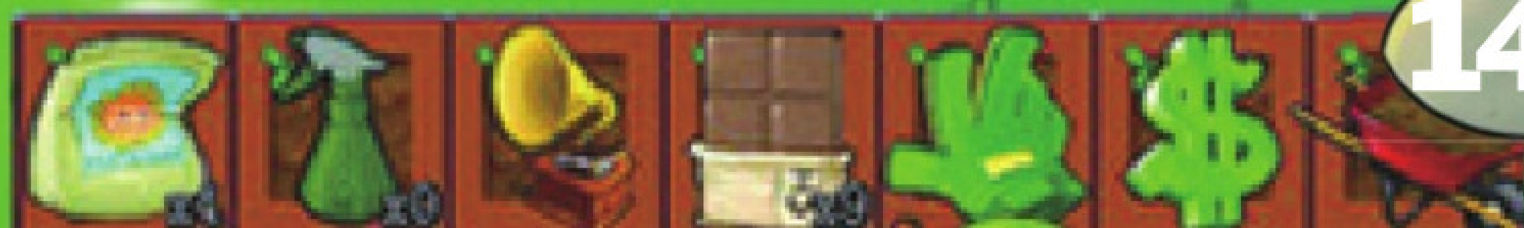
新型植物














小胆儿，
告诉你一个好消息！
什么啊？


我今天在倭瓜那儿称体重，
整整瘦了两公斤啊！
恭喜你啊！


喂！大喷！
倭瓜让我告诉你……






他的秤坏了，
会把人称轻四公斤！






冒险模式




豌豆！豌豆！
我要参加世界杯了！


是呀是呀！就是我！
就你？


我看你当个足球还差不多！


你怎么知道
我是去当足球的？
晕，还真是……


你跟僵尸关系很密切啊


每次战斗的时候，
你都把僵尸拉到水底！


你到底想说什么？


潜水僵尸是不是
你的私生子呀？
嗷嗷嗷……
你这只八卦猫！








今天有什么新闻啊？


问你话呢，听见没啊？


喂，喂，喂……


你丫不知道老子不识字啊！
…………





我的发型帅吧！

你问我在哪儿做的？

我以前跟火爆辣椒谈过恋爱

只不过后来又分手了

我与僵尸有个约会



第一章

夜深人静，并不只是夜深。

死寂。

只余下剩余的唯一的目标。

没有在乎外门上写着的不明所以的东西。



没有在乎今天晚上的风是向南还是向北，是1级还是14级。

没有在乎今天的月亮是明还是暗，是圆还是缺。

我们早已不在乎那些。

已经一整天了，当然，这不值得一提，就连在院子里堆积如山的尸体，甚至有的地方的尸体堆得越过了墙壁，随时有向外倒伏的危险，在我们的眼睛里依旧都是不值得一提的，那么时间也就更加的没有地位了。



我们仅仅是，依然，继续前进。

那是镇子中的最美味的地方，我们的彼岸，永远的鸟语花香。

毋庸置疑，那就是我们此行的目标。

彼岸。

我们正在为了目标而努力。

目标，彼岸，那盛开着阵阵肉香的地方。

所有的人都争先恐后的冲锋着，冲过了街道，然后冲进了院子，然后首当其冲的受到了攻击。

不过，我们不在乎，任凭罩在头上的遮蔽物被打破，手臂被强力的攻击拉断，头被急速的豌豆种子击飞，也依然要前进，仅仅是为了到达胜利的彼岸，我们用身躯，用胸膛，挡住汹涌的子弹。我们用意志，用灵魂，向着强大的敌人做出这挑战。



只为了站在彼岸上，尽管这条河道看起来是这么的悠长。

没有犹豫，没有排徊，身体的的本能已经指定了我

们前进的方向，要强由他强，轻风拂山岗，要横由他横，明月照大江，我们无视了前行的任何的阻力，以自身为代价，向着唯一的彼岸一步一步的挺进，紧跟着前方代表着希望的红旗，指向着彼岸的方向。

唯一的彼岸，最后的彼岸。

第二章

月亮升起，照亮了前行的路，清幽的月光下，映着那张一成不变的“欢迎”的旗帜。

欢迎？欢迎光临？欢迎下次再来？欢迎各位冲人海，来多少都不怕？彼岸欢迎你们的到来？

彼岸永远欢迎你们的到来，仅仅要用你们的劳力和生命为代价。

我们不在乎，什么都不在乎。

挺进的旗手终究倒下，倒在了通向彼岸的路上，写满了欢迎的河旁。

没有犹豫，没有彷徨，没有流泪，我们无限的坚强——我们是不死的！我们是不死的！我们是不死的！



却死在了无限光荣的冲锋的路上。



踩着他的尸体，我们不在乎，我们已经什么都不在乎。

我们不在乎，却不代表不动那宝贵的脑子，气球总是被莫名其妙的刚好出现的强风刮跑，跳跳棒的家当经常被强力缴获，投石车的土豆每次都被菜叶弹飞，一切都是智慧。

我们不在乎，不管付出了什么的代价，只要是为了到达彼岸，一切都是值得的。

没有什么比到达彼岸更有诱惑力。

于是，我们继续冲锋。

攻击中，带着无限的凌厉和渴望。伸出的手，喊出的口号，却是那么的苍白无力。



我们不在乎。

月消去，彼岸依旧亮着光，像是一面诱惑的旗帜。

我们不在乎。

第三章

彼岸只有一个。

是的，彼岸只有一个，没有第二个，更没有第三个，只有一个人可以踏上那无限魅力的彼岸。那个鸟语花香，对于我们代表了一切幸福的彼岸。

为了彼岸，大家都在争抢，争抢那一个的位置，那唯一的一个的位置。

为了争抢位置，所有的人都争先恐后，生怕自己晚了一秒。就好像如果慢了一秒就会错失良机，就会万劫不复一样。



我们不在乎，仅仅是用炽热的目光望着目标——彼岸。

就像是铺满了地刺的独木桥，却依然有人不顾一切的走上去，而且数量貌似还非常的多。

为了到达彼岸，我们不择手段，踏着敌人的尸体，踩着同伴的遗骸，手上沾满了血肉，口中满含着脑浆，



用一双赤红的眼睛，望着彼岸的方向。

只有一个彼岸，只有一个人才能踏上彼岸，其余的人仅仅是为了能让他他踏上彼岸的跳板而已。

只有一个人，永远只有一个人，永远只有一个人踏上彼岸，被承认。

永远只有一个人……

第四章

三个臭皮匠，顶个诸葛亮，一个一个又一个，终于走到了彼岸。

勇士们的尸体依旧堆积如山，就像是为了提醒人们这是一场惨烈的战斗。

不过不用怕，已经到了尾声，一切都到了尾声，到达彼岸不会比吃到生日蛋糕更难。

况且，我们根本就不在乎。

真的有什么东西是我们在乎的吗？

终于踏入了通往彼岸的桥梁，站在了河流的中央，没有人再犹豫，双腿用尽了它们的力量，仿佛此刻

就是为了一生的幸福似的，向着对面的彼岸跑去。

人影，永远的影影绰绰，就像是一只不可抗拒的军队一样，就像是一把锋利而快速的箭矢一样，向着彼岸的方向飞去。没有人逃避，没有人退让，身强力壮的推翻的瘦小的，聪明的推翻了愚蠢的。

只有一个彼岸，只有一个人才能踏上彼岸……

急急的又向前迈了一步，向着正确的，彼岸的方向……

砰！

从天而降的土豆埋没了我，我在一瞬间失去了生命。

无怨无悔，为了彼岸，无怨无悔……真的吗？真的吗？

也许我生来就是为了到达那可望不可即的彼岸。



彼岸的灯光依旧明亮，像一个诱惑人的旗帜。

但是，已经不是可望不可即了。

有人登上了彼岸。

这里是彼岸。

新的旗手依旧高举着胜利的旗帜，指引着正确的方向。

轰！

巨响升起，还有一个黑压压的恐怖的蘑菇云。

笼罩了一切，正在挣扎着取下身上气球的气球僵尸，利用跳跳板越过巨人的跳跳僵尸，还在草地上负隅顽抗的植物们。



没有一个逃得掉，没有一个例外。

狞笑。

这里是彼岸。

我就是彼岸。

尾声

旗手。

永远的，坚定的，倒下。旗帜，永远的，坚定的指向前进的方向。

这里是彼岸，所有的人都梦寐以求，鸟语花香的彼岸。

《植物大战僵尸》里那些伤感的独白

豌豆射手：

我很平凡，我很普通，我知道，现在的我已经渐渐被你遗忘，甚至抛弃，但至少，我曾经是你的唯一！





向日葵：

我会一直很努力的笑着为你制造阳光，因为我知道你喜欢阳光灿烂的感觉。

樱桃炸弹：

我的出现就是为了毁灭，毁灭敌人，还有我自己。你会记住我吗？就算只有一刹那，我也觉得，自己很美丽。

土豆雷：

只需要一点点的时间，我就会告诉你为了你我有多么的奋不顾身！





大嘴花：

有人说我很丑，有人说我很凶，其实那都是我伪装出的外表，其实我也很脆弱，其实我也需要保护。

小蘑菇：



我年龄小，个子也小，可是我已经懂得了战斗的含义，我甚至还懂得了炮灰的含义。我不怕，我也不怨你，因为我和你一样，都憧憬着胜利的一刻。

大喷菇：

也许我现在的用处不大，也许我属于被你鄙视的

行列，但是给我一点机会，我也有变成神的可能。

墓碑吞噬者：



我生长在黑暗中，为你消除一个又一个隐患。我会和他们同归于尽，为你修整出宽阔的道路。

魅惑菇：



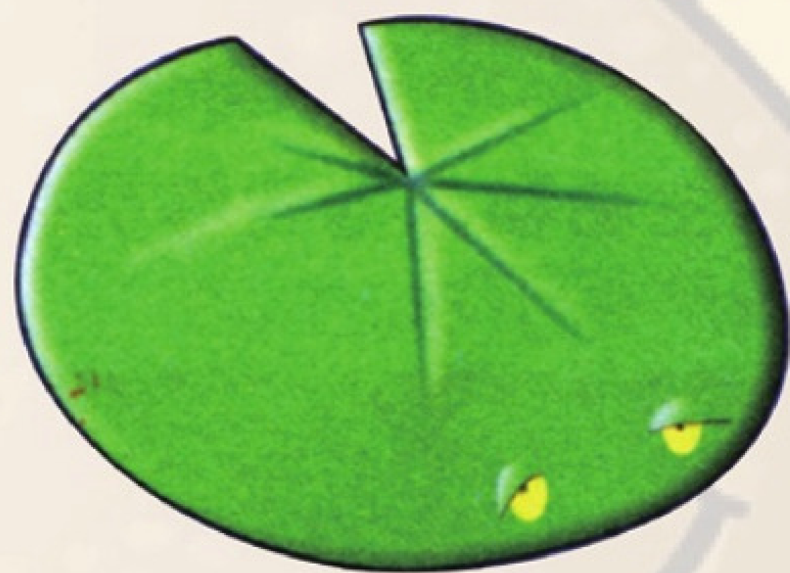
我拥有着绚烂的外表，但这美丽只在瞬间绽放。烟花散尽之后你会多一个朋友，但是我的身影已经消失在你的视线之外。

毁灭菇：



不要埋怨那个坑好吗？我只是想在这个战场，留下一点点证明我曾经存在过的痕迹。

睡莲：



我不会防守，也不会进攻，连当个炮灰都显得那么微不足道，可是我有着承载的力量，我会为你承担一切，不管他有多么沉重。

窝瓜：



舍生取义的一跳之后，留给你的，是一片寂静的天地。你会记得我蔑视敌人的眼神吗？我从来都不懂得害怕为何物。

火爆辣椒：



不要和我走在一条路上，我是个暴脾气，我不惜毁掉自己也要为你清出这条笔直的大路，记住我的誓言，我说到做到。

咖啡豆：

我不让他们睡觉，我保证不让他们睡觉。不要说我残忍，看着他们被敌人消灭那才叫真正的残忍。





模仿者：

你喜欢谁，我就是谁，你需要谁，我就是谁。没有自我，是不是很可悲呢？没关系，你开心就好！




虽从童话中诞生
却终究要走进
残酷的现实……




在你
会心
微笑的
时候
嘴角上
就会
透出
一抹灿烂
的阳光……




虽从童话中诞生
却终究要走进
残酷的现实……





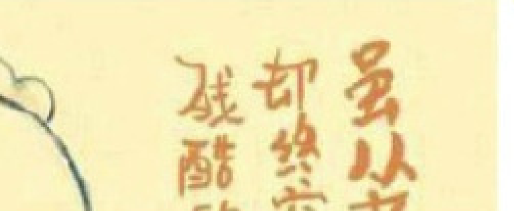


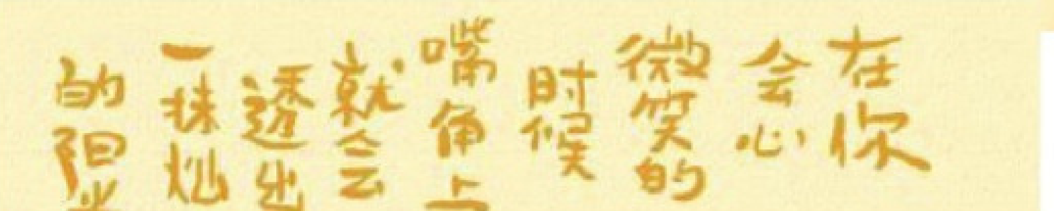

真正
的射手
要
敢于
面对
任何强敌！




贪吃的孩子
其实是
中了
别人的
炮弹糖衣







PLANTS VS. ZOMBIES™

植物大战僵尸

攻略秘籍宝典

超值定价
18.8元

"僵尸"来袭
——26种僵尸特点揭秘

"植物"百科全书——49类植物全面介绍

备战须知——拿起你最有力的"工具"

秘密武器——实用心得技巧

《植物大战僵尸》周边SHOW

用蔬菜做出搞怪小玩偶

超口爱毛绒玩偶

《植物大战僵尸》

窝瓜软陶制作过程全揭秘





附赠手册